CD com 500 dinâmicas

DINÂMICAS DE APRESENTAÇÃO

1– A TEIA DA AMIZADE

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- Um rolo (novelo) de fio ou lã.

- **Instruções:**
- O coordenador toma nas mãos um novelo (rolo, bola) de cordão ou lã.
  3. Em seguida prende a ponta do mesmo em um dos dedos de sua mão.
  4. Pedir para as pessoas prestarem atenção na apresentação que ele fará de si mesmo. Assim, logo após se apresentar brevemente, dizendo que é, de onde vem, o que faz etc, joga o novelo para uma das pessoas à sua frente.
  5. Esta pessoa apanha o novelo e, após enrolar a linha em um dos dedos, irá repetir o que lembra sobre a pessoa que terminou de se apresentar e que lhe atirou o novelo.
  6. Após fazê-lo, essa segunda pessoa irá se apresentar, dizendo quem é, de onde vem, o que faz etc...
  7. Assim se dará sucessivamente, até que todos do grupo digam seus dados pessoais e se conheçam.
  8. Como cada um atirou o novelo adiante, no final haverá no interior do círculo uma verdadeira teia de fios que os une uns aos outros.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

2- DOIS CÍRCULOS

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- Uma música animada

- **Instruções:**
- 1. Formam-se dois círculos, um dentro do outro, ambos com o mesmo número de pessoas.
  2. Quando começar a tocar a música, cada círculo gira para um lado.
  3. Quando a música pára de tocar, as pessoas devem se apresentar para quem parar à sua frente, dizendo o nome e alguma outra informação que o coordenador da dinâmica achar interessante para o momento.
  4. Repete-se até que todos tenham se apresentado.
  5. A certa altura, pode-se, também, misturar as pessoas dos dois círculos para que mais pessoas possam se conhecer.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

3- MEUS SENTIMENTOS

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**

- Papel e lápis de cor
- **Instruções:**
- a) Cada um deve retratar num desenho os sentimentos, as perspectivas que têm.
  b) Dar um tempo para este trabalho individual que deve ser feito em silêncio, sem nenhuma comunicação.
  c) Num segundo momento as pessoas se reúnem em subgrupos e se apresentam dizendo o nome, de onde vem, mostrando o seu desenho explicado-o.
  d) O grupo escolhe um dos desenhos para ser o seu símbolo apresentando-o e justificando.

  e) Pode-se também fazer um grupão onde cada um apresenta mostrando e comentando o seu desenho.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

4- KARAOKÊ

- **Objetivo:**
- Aprender o nome de todos.
- **Material:**
- nada
- **Instruções:**
- 1. O coordenador deve pedir para os participantes um circulo e logo depôs deve mostra para todos que eles devem cantar e dançar do mesmo modo que o cantor principal.
  2. O coordenador deve dar inicio parra incentivar e quebrar a timidez.
  3. O coordenador deve cantar assim: "O meu nome é Exemplo: Jesus", e todos devem cantar e dançar assim: "O nome de dele é Exemplo: Jesus".

  4. Todos devem cantar e dançar em ritmo diferente dos que já cantaram e dançaram.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

5- A TEIA DA AMIZADE

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- Um rolo (novelo) de fio ou lã.

- **Instruções:**
- 1. Dispor os participantes em círculo.
  2. O coordenador toma nas mãos um novelo (rolo, bola) de cordão ou lã.
  3. Em seguida prende a ponta do mesmo em um dos dedos de sua mão.
  4. Pedir para as pessoas prestarem atenção na apresentação que ele fará de si mesmo. Assim, logo após se apresentar brevemente, dizendo que é, de onde vem, o que faz etc, joga o novelo para uma das pessoas à sua frente.
  5. Esta pessoa apanha o novelo e, após enrolar a linha em um dos dedos, irá repetir o que lembra sobre a pessoa que terminou de se apresentar e que lhe atirou o novelo.
  6. Após fazê-lo, essa segunda pessoa irá se apresentar, dizendo quem é, de onde vem, o que faz etc...
  7. Assim se dará sucessivamente, até que todos do grupo digam seus dados pessoais e se conheçam.
  8. Como cada um atirou o novelo adiante, no final haverá no interior do círculo uma verdadeira teia de fios que os une uns aos outros.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

6– Primeira impressão

- **Objetivo:**
- Apresentação e verificar como os outros me vêem

- **Material:**
- Caneta e papel para todos os participantes.

- **Instruções:**
- 1. Sentados em círculo, cada um recebe uma folha e uma caneta; escreve o nome e faz um desenho que represente a si mesmo (pode ser um boneco de "palitinhos" ou com detalhes), deixar uns 2 a 3 minutos, incentivar os preguiçosos e os tímidos. Observar o desenho: ele está pronto, mais ou menos, o que você gostaria de fazer?
2. Agora cada um passa o desenho para o colega do lado direito, pedir que ele acrescente uma coisa ao desenho, passar novamente para a direita até chegar no dono do desenho.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

7– Minha metade está com você

- **Objetivo:**
- Avaliar trabalho em equipe

- **Material:**
- Cartolina colorida.

- **Instruções:**
- a) Recortar cartelas de cores variadas, tamanho aproximadamente de 10 x 5 cm, em número suficiente, de modo a não faltar para ninguém.
  b) Escrever em cada cartela, uma frase significativa (pode ser versículo bíblico, parte de uma música, um pensamento, etc.).
  c) Cortar as cartelas ao meio, de modo que a frase fique dividida.
- <u>Como Fazer:</u>
  1. A dinâmica inicia-se com a distribuição das duas metades, tendo o cuidado para que todos recebam.
  2. Estabelecer um tempo para as pessoas procurarem as suas metades.
  3. À proporção que cada dupla se encontrar, procurará um lugar para conversar: o ponto de partida é a frase escrita na cartela.
  4. Após dez minutos, mais ou menos, o facilitador solicita que algumas duplas falem sobre a experiência (o que sentiram, como foi o encontro, etc.).

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

8– QUEM SOU EU?

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**
- Folha com o título quem sou eu.

- **Instruções:**
- 1- Cada um recebe uma folha com o título: "Quem sou eu?"
  2- Durante 10 minutos cada um escreve cinco itens em relação a si mesmo, que facilitem o conhecimento.
  3- A folha escrita será fixada na blusa dos participantes.
  4- Os componentes do grupo circulam livremente e em silêncio pela sala, ao som de uma música suave, enquanto lêem a respeito do outro e deixa que os outros leiam o que escreveu a respeito de si.
  5-Logo após reunir 2 a 3 colegas, com os quais gostariam de conversar para se conhecerem melhor. Nesse momento é possível lançar perguntas que ordinariamente não fariam.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

9– JOGO COMUNITÁRIO

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**
- flor

Instruções:

- 1. Os participantes sentam-se em círculo e o animador tem uma flor na mão. Diz para a pessoa que está à sua

  esquerda : "Senhor... (diz o nome da pessoa), receba esta flor que o senhor...(diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou... " E entrega a flor.
  2. A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa.
  3. Quem trocar ou esquecer algum nome, passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato.
  4. Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho.
  5. O animador deve ficar atento e não deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a entrega da

  flor, mais engraçado fica o jogo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

10– JOGO DA VERDADE

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**

- Relação de perguntas pré-formuladas, ou sorteio destas.
- **Instruções:**
- 1. Apresentação do tema pelo coordenador, lembrando de ser utilizado o bom senso tanto de quem pergunta como quem responde.
  2. Escolhe-se um voluntário para ser interrogado, sentando numa cadeira localizada no centro do círculo (que seja visível de todos).
  3. O voluntário promete dizer somente a verdade, pode-se revezar a pessoa que é interrogada se assim achar necessário.

  4. Após algumas perguntas ocorre a reflexão sobre a experiência.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

11– FAZENDO COMPRAS

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1. Todos estão sentados em círculos e o coordenador, em pé, diz: Fui fazer compras com... (e diz o nome de várias pessoas do grupo).
  2. De repente, acrescenta: Não tenho mais dinheiro.
  3. Quem teve o nome citado deve trocar de lugar rapidamente e o coordenador se senta entre eles.
  4. Alguém ficará sem lugar, em pé. Este será o próxima a fazer compras e assim continua.
  5. Se alguém não perceber que seu nome foi citado e por isso não se levantar, será o que vai fazer compras.
- **Competências observadas:**

- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

12– ANÚNCIOS CLASSIFICADOS

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**
- Folha e caneta
-
- **Instruções:**
- 1. Cada participante recebe uma folha em branco e nela escreve um anúncio classificado sobre ele mesmo, se oferecendo para um serviço, curso ou outra coisa.
  2. A folha não pode conter nome.
  3. Os classificados são afixados na parede e os participantes devem ler os anúncios e durante 20 minutos tentar descobrir quem são as pessoas anunciadas.
  4. Em seguida o coordenador deve perguntar:
  a) quem se reconheceu através dos anúncios classificados,
  b) quantas pessoas pensavam se conhecer e descobriram que não se conheciam direito,
  c) como cada um se sentiu ao ver seu anúncio sendo lido pelos outros,
  d) o que falta para que o grupo se conheça melhor.

  Competências observadas:

- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

13– EU SOU ALGUÉM

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**
- Folha e caneta
-
- **Instruções:**
- 1 - Em círculo, sentados.
  2 - Distribuir uma folha para cada um, pedindo que liste no mínimo dez características próprias. Dar tempo.
  3 - Solicitar que virem a folha, dividam-na ao meio e classifiquem as características listadas, colocando de um lado as que facilitam sua vida e do outro as que dificultam. Dar tempo.
  4 - Em subgrupos, partilhar as próprias conclusões
  apresentando-se

- **Competências observadas:**

- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

14– Ídolos

- **Objetivo:**
- Apresentação através dos ídolos

- **Material:**
- um pôster em que apareça uma figura humana sobre um ponto de interrogação. Um cartão para cada pessoa.

- **Instruções:**
- - Distribuído o cartão aos participantes, o animador passa à motivação do exercício.
  "Raramente encontramos um ser humano que não admire alguém: um herói, um santo, um cientista... ou mesmo pessoas comuns, mas cuja a vida lhe causou impacto. Hoje iremos apresentar ao grupo alguns comentários acerca dessa pessoa a quem admiramos, seja ela viva ou morta, não importa sua nacionalidade, nem tampouco seu prestígio junto a sociedade."
  - Convidam-se os presentes a anotarem no cartão o nome da personagem e as razões de sua admiração.
  - Logo após, reúnem-se em equipe e cada qual indica sua personagem e os motivos de sua admiração, após o que, os demais podem fazer perguntas. É preciso evitar que as preferências das pessoas sejam questionadas.

  Competências observadas:
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

15– A PALAVRA CHAVE

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- Oito cartões para cada equipe. Cada um deles contém uma palavra: Amizade, liberdade, diálogo, justiça, verdade, companheirismo, bravura, ideal, etc. Os cartões são colocados em um envelope.

- **Instruções:**
- As pessoas retiram um dos cartões (do envelope); cada qual fala sobre o significado que atribui à palavra.
  - A seguir, a equipe escolhe uma das palavras e prepara uma frase alusiva.
  - No plenário, começa-se pela apresentação de cada equipe, dizendo o nome dos integrantes e, em seguida, a frase alusiva à palavra escolhida.

Competências observadas:

- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

16– CARÍCIA DOS NOMES

- **Objetivo:**
- Apresentação e integração

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1. Grupo em círculo, de pé. Cada participante diz seu nome em voz alta, cantando-o explicar que esse "cantar" é um novo ritmo, uma nova entonação que se dá ao nome próprio.
  2. Após o "canto" de cada nome, o grupo repete, na mesma entonação e ritmo, o cantar do companheiro. .

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

17– Vela nova e vela velha

- **Objetivo:**
- Aquecimento, auto estima e apresentação

- **Material:**
- Duas velas uma nova e outra velha.

- **Instruções:**
- a) Grupo em círculo e ambiente escuro.
  b) Eu..., tenho apenas alguns minutos para... (a vela gasta, acesa, vai passando de mão em mão).
  c) Apaga-se a vela gasta e acenda a nova. Ilumina-se o ambiente.
  d) A vela passa de mão em mão e cada um completa a frase: Eu..., tenho muito tempo ainda pela frente para...
  e) Analisar a dinâmica e os sentimentos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

18– VALORES

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, auto estima e apresentação

- **Material:**
- Cartões com alguns valores

- **Instruções:**
- a) Cada pessoa recebe um cartão com um valor que ela possa possuir.
  b) Deixar um momento para a reflexão pessoal.
  c) Depois cada um vai dizer se considera ter mesmo este valor ou não. Falando seu nome
- d) Só no final da dinâmica, alguns guardam para si, outros souberam reconhecer este valor em outra pessoa, outros até dividem o cartão com quem tem o mesmo valor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

19– Apresentação com figuras

- **Objetivo:**
- integração e apresentação

- **Material:**
- Revistas usadas, tesoura, cola , cartolina.
- Aparelho de som para música ambiente
- **Instruções:**
- Colocar todo o material no centro da sala.
- Enquanto a música de fundo é tocada, pede-se aos participantes que escolham uma gravura que transmita tranqüilidade e outra que transmita um sonho.
- Ao cessar a musica, pedir para que todos se apresentem através das gravuras.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

20– Gnóstico

- **Objetivo:**
- integração e apresentação

- **Material:**
- Folha e caneta

- **Instruções:**
- Pedir aos participantes que coloquem seu primeiro nome na vertical e, para cada letra do nome, a pessoa deve colocar uma característica que o diferencie de outra pessoa ou um ponto a melhorar. Essa característica pode estar no meio da letra do nome, no inicio ou fim.
- Exemplo:
- **G**entil
- el**E**gante
- **L**eal
- **Z**angada
- amoros**A**
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

21– Frases de apresentação

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**
- Folha com as frases

- **Instruções:**
- Todos devem completar as frases e depois se apresentam aos demais.
- **(texto na próxima página)**

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

21– Frases de apresentação

Texto:

- Quando penso no futuro, eu me vejo...
- Quando estou num grupo novo, eu me sinto...
- Quando entro numa sala cheia de pessoas estranhas, eu...
- Quando estou preocupado, numa situação nova, geralmente eu...
- As normas sociais me fazem sentir...
- Sinto-me mais feliz quando...
- Neste momento estou sentindo que...
- O que mais me inibe em reuniões é...
- Eu me sinto integrado num grupo quando...
- Quando alguém atrapalha a realização de um plano meu,eu...
- No dia do meu aniversário, eu...
- Fico muito alegre quando...
- Tenho uma vergonha enorme de...
- O que mais me entristece é...
- Minha maior esperança é, um dia...
- Às vezes eu me sinto como se...
- Sinto-me mais próximo de alguém quando...
- Para mim, receber ordens de outra pessoa causa-me...
- A emoção que mais sinto dificuldade de controlar é...
- Quando os outros, num grupo, permanecem em silêncio, eu...
- Quando alguém fica muito magoado comigo, eu...
- Não ser compreendido por outras pessoas me causa...
- Quando, num grupo, alguém fala o tempo todo, eu...
- Tenho muito medo de...
- Meu ponto forte é...
- O que mais me irrita é...
- Adoro...
- Detesto...

21– Frases de apresentação

- Meu ponto fraco mesmo é...
- Produzo muito mais quando...
- Agora, estou querendo muito...
- Quando penso na morte, eu...
- Fora do ambiente de trabalho, eu...
- Quando sou repreendido injustamente, eu....
- Quando tenho uma grande dificuldade, eu...
- Num grupo estranho, sinto medo de...
- Tenho vontade de retirar-me de um grupo quando...
- Aqueles que realmente me conhecem, sabem que
- Acredito...
- Quando as pessoas ainda não me conhecem, acham que...
- Quando estou sozinho diante de um espelho, me acho...
- Quando criança, eu pensava que o mundo era...
- Senti que já não era mais uma criança, quando...
- Ao receber uma tarefa de muita responsabilidade, eu...
- Uma pessoa para ser minha amiga, tem que...
- Quando estou começando a gostar de alguém, eu...
- Se não me falha a memória, a última vez que eu chorei foi...
- Percebo quando gostam de mim, quando...
- A coisa mais importante do mundo, para mim, é...
- Fico muito frustrado, quando...

22– Os autógrafos

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**
- Nada

- **Instruções:**
- Distribui-se um formulário para cada participante para que seja preenchido de forma objetiva. Pede-se para que tentem encontrar no grupo pessoas que tenham as mesmas características que estão descrita no papel. Encontrando alguém, devem trocar suas assinaturas. Uma mesma pessoa só deverá assinar no máximo duas vezes cada formulário.
- O candidato que primeiro terminar o exercício ou conseguir assinaturas em maior número de questões, será o vencedor. O facilitador deverá conferir se o mesmo cumpriu as regras do jogo.
- Para finalizar, cada candidato deverá apresentar-se para o grupo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

22– Os autógrafos

- Formulário:

- -1- *Idade que eu tenho* ________________________
- -2- *Bairro onde moro*________________________
- -3- *Número de irmãos* ________________________
- -4- *Faculdade que estuda* ________________________
- -5- *Nº de estágios realizados* ________________________
- -6- *Principal característica de personalidade* ________________________
- -7- *O que mais me irrita* ________________________
- -8- *Esporte que pratica e/ou gosta* ________________________
- -9- *Tipo de comida que eu gosto* ________________________
- -10- *Meu maior objetivo profissional no momento* ________________________

23– Celebridades

- **Objetivo:**
- apresentação

- **Material:**
- Nada

- **Instruções:**
- Pede-se para o grupo se posicionar em círculo em suas próprias cadeiras.
- . Cada participante terá a oportunidade de levar 3 celebridades (vivas) à um jantar
- **Depois cada um se apresenta explicando porque levaria aquela celebridade para jantar.**

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

DINÂMICAS DE AQUECIMENTO

1 - Dança

Objetivo:

Aquecer os participantes

Material:

Aparelho de som.

Instruções:

O grupo deve ficar de pé. Cada um deve dançar no ritmo da música, seguindo as instruções do facilitador.

Exemplo: dançar somente com os pés, somente com os quadris, nas pontas dos pés, com as mãos, com a cabeça, com o pescoço.

Competências observadas:

Adaptabilidade, Auto confiança, Auto motivação, criatividade, flexibilidade, resistência a frustração

2 - Jogo do Andar

Objetivo:

Aquecer os participantes

Material:

nenhum

Instruções:

Pede-se aos participantes que andem pela sala de acordo com as instruções do facilitador.

Exemplo: andar normalmente, andar com um pé só, pulando, em câmara lenta, correndo, nas pontas dos pés, nos calcanhares, como se fossem cegos...

Competências observadas:

Adaptabilidade, Auto confiança, Auto motivação, criatividade, flexibilidade, resistência a frustração

3 – Palmas

Objetivo:
Aquecer os participantes

Material:
Apito

Instruções:
Os participantes devem andar pela sala aleatoriamente.

Ao comando do facilitador (através de apito, ou palmas) , devem fazer formar subgrupos de acordo com número de palmas.

Exemplo: 3 palmas (3 pessoas em cada subgrupo).

Sai do jogo aquele que não conseguiu entrar nos grupos.

Competências observadas:
Adaptabilidade, Auto motivação, Atenção difusa, criatividade, flexibilidade, perspicácia, resistência a frustração.

4 – Escravos de Jó

Objetivo:
Aquecer os participantes

Material:
Bola

Instruções:
Pede-se aos participantes para acompanharem a música.
Escravos de Jó, jogavam o Caxamgá,
Tira, põe, deixa ficar
Guerreiros com guerreiros
Fazem *zig-zig-zá*
Guerreiros com guerreiros
Fazem *zig-zig-zá*

O objeto deve ser passado ao participante da direita sucessivamente. Nas palavras assinaladas, o jogo deve ser dramatizado, (tira – o participante levanta o objeto), (põe- coloca o objeto na frente), (deixa ficar – aponta para o objeto), (zig-zig-zá – faz movimentos de vai e vem), (último zá – passa o objeto para a pessoa a direita)

Competências observadas:
Adaptabilidade, Atenção concentrada, resistência a frustração

5 - Da Bala

Objetivo:
Aquecer os participantes

Material:
Balas ou bombons

Instruções:
Pede-se aos participantes que saiam da sala enquanto o facilitador esconde nas cadeiras, nos móveis, janelas, as balas.

Ao retornarem, o grupo deverá procurar pela sala e quando alguém achar uma bala deverá mostrar.

Após alguns minutos pedisse para todos sentarem e discutisse o que sentiram ao achar as balas, quem não achou o que sentiu.

OBS: O facilitador deve ter mais balas em mãos para oferecer no final do jogo a quem não conseguiu achar.

Competências observadas:
Atenção concentrada, criatividade, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe,

6 - AQUECIMENTO 1,2,3,4

Objetivo:
Aquecer os participantes

Material:
nada

Instruções:
F: circulo
D: Todos os participantes em círculos deveram prestar atenção no facilitador que dirá os seguintes comandos:
1: Todos deveram dar um passo p/ direita
2: Todos deveram dar um passo p/ esquerda
3: Todos deveram dar um passo p/ frente
4: Todos deveram dar um passo p/ traz

O facilitador começa apenas com 1 e 2, quando todos assimilarem e estiver fácil acrescenta-se 3 e 4 e vai acelerando....

Competências observadas:
Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração,

7 - A tempestade

Objetivo:

Aquecer os participantes

Material:

nada

Instruções:

Colocar as cadeiras em forma de circulo um voluntário colocará sua cadeira no centro.

Orientações: todos estão num barco em pleno mar. A pessoa que está no centro será o comandante.Em dado momento o comandante dirá: três ondas nos empurram para a direita. Todos pulam 3 cadeiras a direita. Uma onda nos empurra para a esquerda e todos vão uma cadeira para a esquerda. Uma onda nos empurra para frente, todos devem levantar e sentar rapidamente. Se gritar tempestade, todos trocam de lugar inclusive o comandante. Quem sobrar será o novo comandante.

Competências observadas:

Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração,

8 - Preserve o seu balão

- **Objetivo:**
- Aquecer os participantes

- **Material:**
- Bolas de soprar e palito

- **Instruções:**
- O facilitador entrega um balão para cada um e orienta: “Vou colocar uma música e vocês terão dois minutos para preservar o seu balão.
- A tendência é que todos furem o balão dos outros, porém foi dito que era apenas para preservar o seu.
- Seria interessante uma discussão após.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, agilidade, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, comunicação, sociabilidade.

9 - As vogais

- **Objetivo:**
- Aquecer os participantes (para grupos que já se conheçam)

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Cada pessoa se dirigirá a outra utilizando as cinco vogais alternadamente. Ao mesmo tempo que fala, escuta o parceiro.
- Pode ser gargalhada, em tom de crítica, elogio, admiração, afeto, raiva...
- Após pode-se abrir espaço para discussão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, comunicação, sociabilidade.

10 - Nomes cantados

- **Objetivo:**
- Aquecer os participantes e se conhecerem melhor.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O grupo se posiciona em círculo e cada um falará o nome da pessoa que está a sua esquerda com três tons diferentes.
- Após discussão de como foi ouvir seu nome de forma diferente.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, relacionamento interpessoal,humor, comunicação, sociabilidade.

11 - caixa de fósforo

- **Objetivo:**
- Quebrar gelo do grupo

- **Material:**
- Caixa de fósforo

- **Instruções:**
- você vai passando a caixa de fósforo nos candidatos em circulo, cada um que pegar a caixa, tem que acender um fósforo e antes que ele se apague, algo que ninguém saiba sobre ele, vc ou pode ser idade, etc... quando o fósforo apaga, passa adiante ao próximo do circulo

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, relacionamento interpessoal,humor, comunicação, sociabilidade, rapidez de raciocínio, extroversão.

12 – Recebendo e Passando

- **Objetivo:**
- Fechamento de um trabalho

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Formando um círculo, cada participante colocará sua mão direita em cima da mão esquerda do vizinho e a mão esquerda por baixo na mão direita do outro vizinho.
- Com uma palavra, cada um deverá dizer o que recebeu do grupo de positivo, olhar para o vizinho da direita e passar algo positivo para ele.

- Continua até que todos tenham participado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal,humor, comunicação, sociabilidade, rapidez de raciocínio, extroversão.

13 - Aplausos

- **Objetivo:**
- Para quando uma apresentação for muito longa

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O facilitador diz: “ Vamos aplaudir da seguinte forma – estalando os dedos. Pois é uma forma carinhosa, sutil e mais silenciosa. “

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, sociabilidade,.

14 – Bate, rebate, espalha

- **Objetivo:**
- Para quebrar gelo ou acordar os participantes.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O facilitador diz: " Primeiramente em dupla, um de frente para outro,mãos para frente irão fazer os seguintes movimentos em seqüência para espalhar a boa energia de cada um.
- Mãos abertas de frente e diz: bate;
- Mãos de costas e diz: rebate.
- Dedos entrelaçados e diz: espalha."

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, sociabilidade.

15 – Ferro e imã

- **Objetivo:**
- Para quebrar gelo ou acordar os participantes.

- **Material:**
- Som e música

- **Instruções:**
- O facilitador diz: “ Primeiramente em dupla, um de frente para outro, uma das pessoas será o ferro e a outra será o imã.
- A pessoa imã deverá, com a mão direita guiar a pessoa ferro pela sala ao som da música.
- Após alguns minutos, trocam-se as funções.”

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, sociabilidade.

16 - Cantando

- **Objetivo:**
- Para quebrar gelo ou acordar os participantes.

- **Material:**
- Som e música O que é o que é.

- **Instruções:**
- O facilitador diz: “ Vamos todos cantar juntos a musica o que é o que é. Quem quiser dançar, sinta-se a vontade.”

- **Competências observadas:**
- Criatividade, iniciativa, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, sociabilidade.

17 – E por falar em ...

- **Objetivo:**
- Para quebrar gelo ou acordar os participantes.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O facilitador diz, já com o grupo em círculo: “ Gosto muito de viajar...” A pessoa seguinte continua: e por falar em viajar, esse tempo está frio para ir a praia. O participante seguinte fala: e por falar em praia ...

- A pessoa que ficar sem conseguir completar o pensamento sai da roda até ficar uma pessoa.

- **Competências observadas:**
- Criatividade, iniciativa, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, liderança, habilidade verbal, julgamento, sociabilidade.

18 – Crachás trocados

- **Objetivo:**
- Acordar os participantes, integrar os participantes.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O facilitador , na hora do intervalo, muda os crachás de lugar. Assim que os participantes retornarem, pede-se que cada um procure seu crachá e sente onde ele estiver.

- **Competências observadas:**
- iniciativa, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, flexibilidade, sociabilidade.

19 – Imitando os pássaros

- **Objetivo:**
- Acordar os participantes, comunicação.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O grupo em círculo e sentado o facilitador explica: Cada vez que mencionar o nome de um pássaro, todos devem erguer a mão direita e fazê-la flutuar, imitando um pássaro em vôo. Se mencionar um grupo de pássaros, ambas as mãos deverão flutuar. Se mencionar um animal que não voe, deverão ficar imóveis, com as mãos sobre os joelhos; quem errar sai do grupo e colabora com o facilitador na fiscalização.

- **Competências observadas:**
- iniciativa, escuta, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, flexibilidade, sociabilidade.

20 – Bola

- **Objetivo:**
- Acordar os participantes, relacionamento interpessoal.

- **Material:**
- bola

- **Instruções:**
- O grupo em círculo. Todos os participantes ficam em pé, inclusive o Facilitador, formando um círculo.
- Em posse da bola, cada participante deve dizer: NOME, EXPECTATIVA DO EVENTO e um "HOBBY".
- Iniciando pelo Facilitador, todos se apresentam.
- Aquele que deixar cair a bola, passar para um participante que já se apresentou ou esquecer algum item da apresentação, recebe um "castigo" imposto pelo grupo (imitar, cantar, declamar, etc.).

- **Competências observadas:**
- iniciativa, escuta, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, flexibilidade, sociabilidade, atenção difusa.

21 – Descontrair na palestra

- **Objetivo:**
- Acordar os participantes em uma palestra.

- **Material:**
- Papel com a palavra não

- **Instruções:**
- O líder deve ter em mãos um papel ofício com a palavra NÃO escrita em letras grandes - no formato paisagem.
- Escolhe uma pessoa do auditório, geralmente se escolhe pessoas que sentam atrás., e pergunta: Como é o seu nome? Sabe o que está escrito aqui neste papel?
- A pessoa dirá: NÃO. O líder diz: acertou!!! E mostra o papel.

- **Competências observadas:**
- iniciativa, escuta, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, flexibilidade, sociabilidade.

22 – Revezamento de vassoura

- **Objetivo:**
- Dinamismo

- **Material:**
- 15 bolas e uma vassoura para cada equipe (sendo as bolas de cores diferentes para cada equipe).

- **Instruções:**
- O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de integrantes. Colocam-se em filas paralelas, na linha de partida; em frente a elas, espalha-se uma quantidade de bolas. O primeiro representante de cada fila recebe uma vassoura. Dado o sinal, saem varrendo as bolas até à meta e depois passam a vassoura para a segunda pessoa, que deverá varrê-la da meta para a linha de partida, e assim sucessivamente. A equipe vencedora será aquela que primeiro terminar com a participação de todos os seus integrantes.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, raciocínio lógico, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

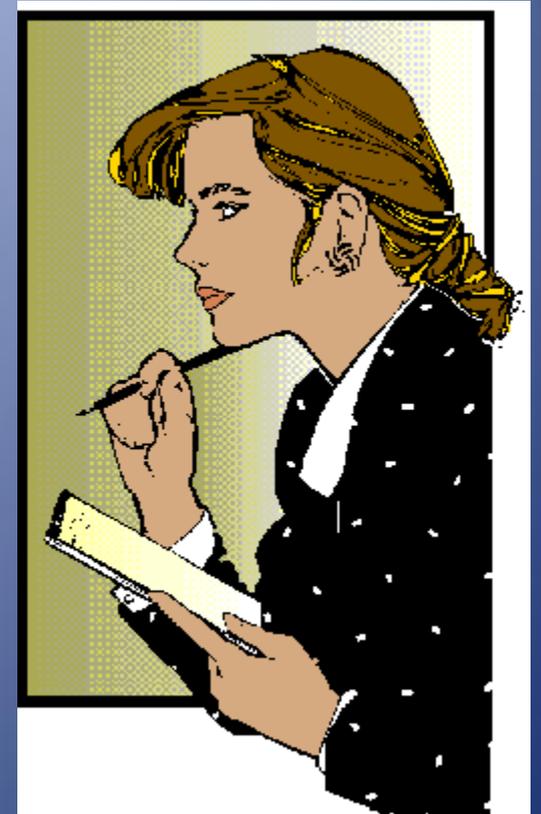
23 – A roda

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E AGILIDADE

- **Material:**
- Nada

- **Instruções:**
- a) Formar um círculo, todos de mãos dadas.
  b) O coordenador propõe o grupo um desafio. O grupo, todos deverão ficar voltados para fora, de costas para o centro do círculo, sem soltar as mãos. Se alguém já conhece a dinâmica deve ficar de fora observando ou não dar pistas nenhuma.
  c) O grupo deverá buscar alternativas, até conseguir o objetivo.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

Cases

1 - Advogado

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

Material:

- Folha impressa com o case

Instruções:

- A WDP é uma empresa do ramo de informática, com aproximadamente 500 funcionários. Hoje ela é considerada líder de mercado.
- No ano de 1997, após um trabalho bastante forte na área de vendas, visando aumentar o número de clientes a empresa conseguiu elevar em 37% a carteira.
- A empresa vibrou muito com essa conquista. No entanto surgiu um problema; a inadimplência de vários deles.
- O departamento de cobrança tem enfrentado grandes dificuldades no sentido de fazer com que esses clientes cumpram os contratos.
- A diretoria da WDP tem pressionado o departamento, pois o faturamento está muito baixo em função dessa situação.
- É importante considerar que esses são apenas dois casos, mas o volume de acumulado está na ordem de aproximadamente 327 processos.

1 - Advogado

- *Situação A*
- *Cliente : 1*
- *Valor do Contrato: R$300.000,00*
- *Data do contrato: 20/11/97*
- *Último vencimento: 20/11/98*
- *Este cliente só cumpriu as três primeiras parcelas.*
- *Cliente : 2*
- *Valor do Contrato: R$5.000,00 em um ano*
- *Data do Contrato: 02/12/97*
- *Nesse caso até agora o cliente não pagou nenhuma parcela.*
- *Nos dois casos foi tentado um acordo, porém não houve o cumprimento da proposta. Diante do exposto de que forma você conduziria a situação para que o problema fosse resolvido?*

Divide-se o grupo em vários menores e terão 30 minutos para bolarem a resposta, 10 para preparar a apresentação e mais 10 minutos cada grupo para apresentação.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, negociação, raciocínio lógico

2 - Decoração

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- Folha impressa com o case

- **Instruções:**
- Será concedido, pela empresa, dois apartamentos, não mobiliados, por um período indefinido;
- Cada equipe tem R$ 5.000 reais para equipar e mobiliar o apartamento da maneira que quiser;
- Cada equipe irá discutir e entrar em um consenso do que irão fazer e estabelecer um breve resumo, inclusive planta do apartamento;

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, negociação, raciocínio lógico

3 - Fábrica

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- sucata

- **Instruções:**
- Dividi-se em grupos menores e o facilitador explica que com as sucatas distribuídas, os grupos deverão montar uma fábrica em 50 minutos, sendo que esta deverá produzir um produto novo.
- OBS: após algum tempo, o facilitador avisa que o tempo diminuiu para 35 minutos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, negociação, resistência a pressão, raciocínio lógico

4 – Automóvel de outro planeta

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- Folha com as normas

- **Instruções:**
- O cliente AEOP (ASSUNTOS ESPACIAIS DE OUTROS PLANETAS) resolveu investir na fabricação de um novo automóvel . Chamou as melhores montadoras do ramo e pediu o desenvolvimento e apresentação de um produto dentro das condições do planeta e dos seres que nele habitam.
- 1ª PARTE:
- No projeto do automóvel do século XXI deve constar:
- Designer
- Características
- Material utilizado
- Preço
- Prazo para entrega
-
- Características do planeta e de seus seres:
- Planeta: Terreno montanhoso e rochoso
- Próximo ao Sol (quente e com claridade intensa)
- População concentrada em cidades afastadas
- Atmosfera não permite voar

4 – Automóvel de outro planeta

- Seres: Medindo entre 3 e 4 metros de altura
- Braços fracos
- Pernas fortes
- Apenas 3 dedos em cada em mão (sem polegares)

- DINÂMICA
- Divide-se o grupo em dois subgrupos onde cada um corresponderá a uma concorrente do ramo automobilístico.
- Cada subgrupo desenvolverá seu projeto conforme a proposta citada.
- O grupo todo terá 40 minutos para criar o automóvel. Cada grupo terá 10 minutos de apresentação e 5 para ser questionado pelos demais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, negociação, resistência a pressão, raciocínio lógico

5 – Sendo líder

- **Objetivo:**
- Verificar liderança.

- **Material:**
- Folha com as normas

- **Instruções:**
- Dia 27/07. Sua equipe não fez ainda 20 % da meta estabelecida. O que você faria? Que problemas você acredita que eles estariam enfrentando para não vender?
- Faz 2 meses que um de seus vendedores não produz a contento. Quando lhe é perguntado o porque, percebe-se que está com um problema emocional. O que faria diante da pressão constante?
- Seu gerente solicita mudança de estratégia para o próximo mês. Coloca que você e sua equipe foram os últimos no mês passado e que estão sendo avaliados por isso. Qual atitude prática tomaria?
- Em uma pesquisa realizada por sua equipe, foram compilados os seguintes dados:
- 80% de sua equipe diz que você não negocia e não consegue intervir de maneira eficaz, não resolvendo e nem intermediando as necessidades da equipe, não mantendo assim, um bom clima.
- 50% estão insatisfeitos com tal situação e desejam trocar de equipe;
- O que faria?

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

6 – A frigideira

- **Objetivo:**
- Verificar liderança.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Dividir o grupo em subgrupos, entregando as folhas para cada participante.
- A partir da leitura, os grupos devem responder o que gostariam de mudar em sua vida profissional.
- Da-se 30 minutos para discussão e após os subgrupos devem apresentar o resultado final.
- (texto na outra página)

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

6 – A frigideira

Texto:

- Conta-se que um jovem recém-casado, ficou curioso, ao perceber a forma com que a sua esposa colocava peixe na frigideira: cortava a cabeça (bem cortada) e o rabo, até quase o meio do peixe. Indagou-lhe o porquê daquilo, ao que ela respondeu: " Mamãe sempre fez assim e aprendi com ela... naturalmente, deve ser a melhor maneira."
- E assim, sempre que a esposa ia fritar peixe, procedia daquela forma. Afinal, quem era ele para contestar os dotes culinários da sogra?!
- Num dia de domingo (os filhos sempre costumam papar a bóia das mães ou sogras aos domingos), estando eles na casa da mãe dela, coincidiu de observar a sogra preparando peixes para fritar. Viu que ela não cortava tanto como sua esposa...que dissera ter aprendido com ela e, imediatamente, questionou.
- A sogra riu e lhe respondeu: "Meu filho, eu sempre cortava o peixe daquela maneira porque **a minha frigideira era pequena...** só isso !"
- Esta é uma boa reflexão sobre a eterna repetição das coisas, dos procedimentos, das formas de realização, sem questionamentos:
- **"Sempre fizemos assim! Para que mudar?"**

7 – A história da mulher do caixeiro viajante

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Dividir o grupo em subgrupos, entregando as folhas para cada participante.
- A partir da leitura, os grupos devem responder quem é o responsável pela morte da esposa.
- Da-se 30 minutos para discussão e após os subgrupos devem apresentar o resultado final.
- (texto na outra página)

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

7 – A história da mulher do caixeiro viajante

- Texto:
- **E**ra uma vez um caixeiro-viajante que, por conta do seu trabalho, passava vários dias e até meses fora de casa. Por esse motivo, sua mulher sentia-se muito solitária. Um dia, chegou à cidade um visitante que já conhecia a mulher do caixeiro-viajante e a convidou para sair. Uma vez que o marido era muito ciumento, a mulher relutou em aceitar o convite do amigo, porém, em seguida, saiu com ele.
- **E**ntraram num barco, atravessaram o rio que cortava o lugarejo e foram para um lugar conversar. Durante algum tempo, conversaram bastante e, quando ela percebeu, já era tarde e perto da hora do marido chegar. Atordoada, saiu às pressas e, na margem do rio, deu-se conta de que não dispunha de dinheiro para pagar a passagem de volta. Explicou o problema ao moço do barco e este não fez nenhum acordo no sentido de transportá-la.
- **S**obre o rio havia uma ponte. Bem no meio da ponte, vivia um doido que atirava, rio abaixo, as pessoas que por ali passavam. Não tendo outra alternativa, a mulher resolveu atravessar a ponte e o doido a atirou rio abaixo. Daí, ela morreu.

8 – ASSUMINDO DESAFIOS

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Dividir o grupo em subgrupos, entregando as folhas para cada participante.
- A partir da leitura, os grupos devem responder as perguntas após o texto .
- Da-se 45 minutos para discussão e após os subgrupos devem apresentar o resultado final.
- (texto na outra página)

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

8 – ASSUMINDO DESAFIOS

- Texto:

Você acaba de assumir a supervisão de vendas de uma grande empresa. Nesta região temos 5(cinco) depósitos de entrega.

- *Duas dessas dependências apresentam os seguintes problemas.*
- ***A-*** *O vendedor Carlos é representante dos funcionários e líder sindical desde 83 tendo sido considerado por longos anos o melhor da equipe de vendas. Carlos tem criado sérios problemas para a organização, apesar dos seus 20 anos de Empresa.. Chega atrasado com freqüência, nega-se a sair em zona que não tenha segurança e habitualmente influencia os outros vendedores a reivindicarem melhores salários, menor carga horária e redistribuição de rotas.*
- ***B-*** *Sabe-se que há 5 (cinco) anos atrás o Supervisor de Vendas prometeu uma promoção a este vendedor e não a cumpriu, razão pela qual este comportamento tem se manifestado.*
- ***C-*** *O supermercado Yayá tem tido dificuldades com a Água Viva para recebimento de mercadorias. O horário disponível para compra de mercadorias é das 18:00 às 20:00 horas. O vendedor que faz essa zona é estudante e não pode fazer a jornada até esse horário. Assim temos problemas de atendimento e o supermercado Yayá deixou de comprar.*
- ***D-*** ***A*** *Gerência de Vendas tem pressionado seus vendedores para realizar/atingir volumes acordados. Os vendedores tem "forçado a barra" e mesmo assim não tem conseguido atingir os targets, pois este vendedor, considerado anteriormente como o mais eficiente o junto aos clientes, não vem atendendo a sua rota alegando estar com dificuldade de realizar a todas as solicitações. A equipe não vem atingindo as metas do PRV gerando grande desmotivação.*
- ***E-*** *Há algum tempo, a Água Viva implantou a chamada Participação nos Resultados (PNR). A equipe encontra-se desmotivada porque não conhece os resultados obtidos e não entende as regras.*
- *INSTRUÇÕES:*
- *Considerando que você acaba de assumir a área, e já fez o pré-diagnóstico da situação, gostaríamos de ouvir as suas opiniões/ações sobre estes pontos:*
- *→Desenvolvimento do plano de ação; → Priorização das ações;→Negociação do plano com a diretoria da empresa.* ***P.S.:*** *A Água Viva passa por um momento de forte pressão por retenção de custos. Portanto, a empresa considera que os Recursos Humanos e Materiais existentes nas dependências estão adequados a sua necessidade.*

9 – CASO EVA

- **Objetivo:**
- Verificar negocio.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Eva Wilma trabalha desde 17 anos. Aos 25 anos, se casou e logo após ficou grávida. Seu marido que é um executivo, pediu para Eva Wilma parar de trabalhar e ficar tomando conta do filho.
- GRUPO A: defenderá que Eva deve parar de trabalhar.
- GRUPO: defenderá que Eva não deve parar de trabalhar.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

10 – *“CHOCOLATE GURI”*

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, liderança, trabalho em equipe, criatividade, resistência a frustração.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Cada um de vocês é supervisor (reponsável) da área de vendas da ***Cia. Bourbon S/A*** e estão numa reunião, apresentando à diretoria, como viabilizar o lançamento do novo produto no Rio de Janeiro.
- **<u>Cada grupo deve apresentar um plano de ação que inclua:</u>**
- Plano de visitas aos clientes; Venda de idéia à diretoria; Estimativas e objetivos de vendas
- Outros pontos que julgarem importantes.
- **<u>Tempo:</u>**
- Vocês terão **20 minutos** para a preparação em grupo.E cada grupo terá **15 minutos** para a apresentação.
- Orientações na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

10 – *“CHOCOLATE GURI”*

Orientações:

- A ***Cia. Bourbon***, estabelecida há dez anos no mercado brasileiro de produtos alimentícios, atua no ramo de chocolates.
- Utiliza-se de avançada tecnologia na industrialização de seus produtos e goza de ótimo prestígio junto ao mercado consumidor.
- Empenhada em aumentar sua participação no mercado que atualmente é de 40% na área do Rio de Janeiro, está lançando seu novo produto: ***"CHOCOLATE GURI".***
- ***"CHOCOLATE GURI"***
- ***GURI*** é um chocolate leve, crocante, apetitoso e com ótimo aspecto. Seu sabor é predominantemente amargo. Suas embalagens são resistentes e laminadas podendo possuir 30gr. ou 100gr.
- **Informações Importantes:**
- Para o novo lançamento será feita grande Campanha Publicitária que incluirá promoções, propaganda e merchandising.
- Seu preço é 10% superior aos chocolates já existentes , tanto da concorrência como dos demais fabricados pela Cia.
- Utiliza-se a distribuição própria, sendo que as visitas são semanais e/ou quinzenais.
- Foi feito um teste piloto na cidade de Campinas e em apenas dois meses já encontra-se entre as 10 marcas mais vendidas.

11 – Desafio de mercado

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- *Você e sua equipe acabaram de assumir uma função de extrema importância na área de vendas da empresa **"NAVON"**. Esta empresa dedica-se ao ramo de produtos de beleza e cosméticos para mulheres de todas as faixas e classes sociais. Sua empresa possui 60% do mercado e sua concorrente direta é a **BELEZA & CIA.** que possui 35% do mercado. As demais concorrentes são pouco expressivas e totalizam os 5% restantes. A **"NAVON"** possui um total de 13 produtos enquanto a **BELEZA & CIA**., tem atualmente 08 produtos. Dentre estes produtos da concorrência, o sabonete líquido Xantium, vem incomodando bastante. Sua participação de mercado elevou de 4% para 8% no último ano, nas regiões de melhor poder aquisitivo, embora não seja um produto caro (preço final de R$ 6,00 - vidro de 80ml).*
- *Como aumentar a participação de mercado em uma empresa líder em seu segmento?*
- *Monte uma estratégia de combate ao crescimento da concorrência, visando alguns aspectos descritos abaixo:Campanhas Publicitárias; Canais de vendas; Nicho de mercado; Equipe de vendas; Política de Preços; Marketing de Relacionamento.*
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12 – Setor de nutrição

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1 - Durante o preparo do café da manhã houve um acidente de trabalho com o leite fervendo, ocasionando graves queimaduras em 05 funcionários, sendo 03 destes cozinheiros.
- 2 - O gerente da Fábrica recebeu a visita inesperada de 30 pessoas e sem avisar levou as pessoas para almoçar elogiando o atendimento do nosso Setor de Nutrição.
- 3 - O cardápio do dia consta de: bife com ovos, batata frita e pudim de forno, entre outros. Subtamente a luz faltou e a previsão é de que só retorne após 8 horas de interrupção. Seus equipamentos incluem: forno elétrico, fritadeira elétrica, caldeirão à vapor, etc...
- 4 - Sábado haverá um funcionamento extra na Fábrica, apenas no 1° turno (5h às 14h) e a Cia deu liberdade a cada chefia para determinar quais funcionários deverão trabalhar. Sua equipe encontra-se desestimulada e ninguém se ofereceu espontaneamente.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

13 – Setor de nutrição II

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1. Um gerente veio criticar o almoço: arroz duro, feijão sem gosto, carne crua, etc... Acrescentou que frequentemente seus subordinados reclamam do preparo e quantidade da alimentação fornecida.
- 2. Durante a preparação do almoço dos Ajudantes de Cozinha, muitas amigas e antigas na Cia, se desentenderam seriamente provocando tumulto e danos materiais. A queixa é de que "uma se encosta na outra".
- 3. O cozinheiro manda recado urgente: "Preciso de ajuda pois acabei de perceber que a carne que foi descongelada para as refeições do dia está deteriorada". Todos os ítens para prato principal disponíveis estão ainda congelados. Este cardápio foi previamente aparovado pela Gerencia da Fábrica tendo em vista ser comemoração do aniversário da Cia.
- 4. Durante a madrugada o Sindicato de Motoristas de ônibus flagrou uma greve de emergência e 40% dos funcionários da Nutrição ainda não chegaram; você já foi informada de que o índice de faltas na fábrica foi de somente 20%.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

14 – **DINAMICA DO GARÇON**

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, comunicação
- **Material:**
- texto com as pessoas. Próxima página.
- **Instruções:**
- Primeiramente cada um deverá estabelecer uma ordem que considere adequada.
- Após divide-se em duplas entrando em um consenso.
- Por fim todos devem entrar em um consenso.
- Daqui a 10 minutos o Centro Médico vai fechar e você terá que servir todos os clientes. Entretanto, são muitas pessoas e você sabe que terá que agir rápido para atender todos.
- Sendo assim, abaixo temos os nomes dos clientes e você deve estabelecer uma ordem para serví-los , explicando os motivos da priorização.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

14 – DINAMICA DO GARÇON

Clientes:

- Lúcia – 31 anos. Chegou bastante suada da rua e está se abanando com um leque. Ainda respira rapidamente pois entrou correndo no Centro Médico.
- Robson – Está com um bebê no colo e já pediu água pois o nenëm tem que tomar o remédio naquela hora. A aparência do bebê não é das melhores – está muito magrinho e tosse bastante.
- Eliane – Você já a conhece e sabe que ela gosta de ser atendida imediatamente, caso contrário ela começa a chamá-lo em voz alta e diz que não aguenta demora para ser servida, influenciando os clientes que sentam ao seu lado.
- Joel – Está com a perda quebrada. Fez muito esforço para chegar ao Centro Médico, está com expressão de dor e você já soube que ele é o melhor amigo da Supervisora.
- Mariana – É uma moça muito bonita. Mora na sua rua e você a paquera pois já a conhece de vista. Ela chegou há uns dez minutos. Percebeu que outras pessoas poderiam ser atendidas primeiro que ela então lhe chamou e falou baixinho que se você a servisse naquele momento daria o telefone dela para vocês tomarem um sorvete.
- Gilda – É conhecida no Centro Médico. Senhora muito simpática, sabe as datas de aniversário de todos os funcionários e traz presentes para vocês. Você já sabe que ela gosta de café com bastante açúcar e que gosta de ser servida logo que chega ao Centro Médico.
- Marcelo – Jogador de futebol famoso, é seu ídolo e do seu filho. Você percebeu que ele já estava indo embora, mas pediu que você trouxesse um copo de água, dizendo que deveria ser logo atendido pois estava atrasado.

15 – É para ontem

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, raciocínio lógico, determinação,qualidade no atendimento, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá Traçar um plano de ação que atenda as necessidades da Fábrica, considerando os seguintes aspectos: rapidez, qualidade e custo.
- Tempo de duração: 1 hora
- Após o termino do tempo, cada um deverá apresentar sua solução.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

15 – **É para ontem**

Situação:

- *Você é Psicólogo, formado há 3 anos e foi admitido recentemente na empresa X, no cargo de Analista de RH, para desempenhar as funções de Recrutamento e Seleção. Trata-se de uma Empresa de grande porte e sua responsabilidade é prover as necessidades de Recursos Humanos de uma unidade fabril com cerca de 3.000 funcionários.*
- *A época é propícia para aumentar o volume de vendas e além de ter pique de produção, a fábrica comprou mais 10 máquinas de produção que vão entrar em funcionamento, imprescindivelmente no dia 15 de outubro.*
- *A Fábrica roda em dois turnos e o efetivo de cada máquina é de 3 Ajudantes de Produção, função essa que, embora não seja qualificada, requer 45 dias de treinamento para operar a máquina com eficiência.*
- *No dia 29 de julho, você recebeu no setor de Recrutamento e Seleção, um pedido de funcionários conforme descrição abaixo:*
- ***Requisição de Funcionários:***
- *Nº de vagas – 60*
- *Previsão de Admissão – imediato*
- *Sexo - feminino*
- *Horários da Fábrica- de 05:00 às 14:00 e de 14:00 às 23:00 horas*
- *Requisitos – Primeiro grau, boa apresentação pessoal, capacidade de atenção concentrada, bom nível de compreensão verbal e disponibilidade para trabalhar em horário de rodízio.*
- *OBS: O processo de treinamento deverá ser concluido no dia 14 de outubro.*
- *Hoje é dia 30 de julho e o Serviço Médico da Cia. encaminhou o Sr. Jonas, Assistente de Recrutamento e Seleção, com quem você trabalha, para internação no INPS, devido doença contagiosa (tuberculose). Seu único recurso para trabalhar é o digitador do setor, porém nunca se envolveu em trabalhos de Recrutamento e Seleção.*

16 – **EMPRESA ALFA**

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, raciocínio lógico, determinação,qualidade no atendimento, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Dividindo o grupo em subgrupos, cada um deverá solucionar a situação apresentada na próxima página em 45 minutos.
- Após, cada grupo apresenta aos demais sua solução, podendo ser questionado pelos demais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

16 – **EMPRESA ALFA**

- Na última reunião a diretoria da empresa resolveu aumentar em 15% o volume de produção das fábricas considerando as atuais demandas para o próximo semestre.
- A situação atual da sua fábrica é:
- - 76 máquinas com 80% de eficiência.
- - 12 maquinas com 85% de eficiência.
- - 45 máquinas com 65% de eficiência.
- - 02 máquinas paradas em perfeito estado, em disponibilidade.
- A produção tem 02 turnos de trabalho de segunda a sexta.
- Do total de 270 operadoras (02 por máquina):
- (8) em licença maternidade;
- (4) afastadas por problemas de saúde;
- (10) treinamento em fase de conclusão.
- As máquinas tem as mesmas velocidades e são padronizadas, sem quaisquer diferenças.
- O nível de efeciência normal da fábrica e de 85%.
- A produção atual e feita emm dois turnos de trabalho, limitações em trabalhar pela madrugada e fins de semana.
- As máquinas paradas normalmente tem um custo inicial elevado quando retornam a produção.
- Quando temos horas extras com frequência, encontramos resistências por parte dos empregados.
- O cronograma de manutenção encontra-se rigorosamente em dia e um dos fatores que tem contribuido com o aument de eficiência e melhoria da qualidade.
- A qualidade do produto tem sido um ponto de honra com o consumidor.
- O Gerente da fábrica solicita:
- - Uma análise de situação identificando áreas de oportunidade e por prioridade.

17 – **Fábrica de chocolate**

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Dividindo o grupo em subgrupos, cada um deverá solucionar a situação apresentada na próxima página em 45 minutos.
- Após, cada grupo apresenta aos demais sua solução, podendo ser questionado pelos demais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

17 – **Fábrica de chocolate**

Situação:

- *John Smith é o C.E.O. da CACAU & CIA. no segmento de balas, confeitos e chocolates. Neste último item, vem mantendo sua liderança com 33,1% de participação no mercado. Seu carro-chefe é o produto DELICATO, delicioso bombom crocante recheado, que mantinha o volume de vendas em 2,5 milhões de unidades/dia. Atualmente, este número diminuiu 5%, cifra que representa grande preocupação à Diretoria de Marketing e Vendas da empresa.*
- *Foram realizadas pesquisas de mercado e a conclusão foi que o produto está envelhecido. A empresa optou por rejuvenescê-lo e conta com sua competência para sugerir mudanças neste sentido. Reposicione o produto no mercado, levando em consideração itens como:*
- *Público consumidor A, B, C, D*
- *Preço: em média R$ 1,30, caixa com 5 unidades*
- *Marketing - constante campanhas veiculadas na mídia impressa e televisiva, ligadas à amizade e romantismo; veiculando o produto ao amor.*
- *Pontos de vendas: varejos de pequeno, médio e grande porte.*
- *Como manager desta empresa, você deverá sugerir a estratégia do reposicionamento do produto no mercado e estruturar o planejamento estratégico de vendas, formulando raciocínio hipotético.*

18 – **Fuga da terra**

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta “JASPER” A nave possui autonomia para chegar a “JASPER” em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher os 3 passageiros que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

18 – **Fuga da terra**

- **RELAÇÃO DE CANDIDATOS A PASSAGEIROS**

- *Uma médica especializada em Medicina Natural de Sobrevivência, que foi envolvida recentemente em um grande escândalo por ter traído o marido – 35 anos.*
- *Um cientista de renome internacional, considerado o melhor em desenvolvimento de armas nucleares, casado com uma médica ganhadora do Prêmio Nobel - 38 anos.*
- *Um astrônomo que descobriu a existência do novo planeta "JASPER", é considerado uma sumidade pelos seus colegas - 62 anos.*
- *Um antropólogo, com especialidades em culturas indígenas, que se filiou ao TFP (Tradição, família e propriedade) tornando-se um ativista contra a degeneração dos valores morais. Sua última pregação foi contra o uso de biquinis nos clubes - 35 anos.*
- *Uma jovem superdotada, fazendo parte de um projeto do governo para estudo da cura do câncer, apesar de ser um gênio sabe-se que tem grande dificuldade para relacionar-se com pessoas "normais"- 18 anos.*
- *Um contraventor, dono de uma das maiores bancas de "jogo de bicho "do país, é considerado uma pessoa bastante influente, carismático, tendo pretensões de se candidatar nas próximas eleições - 40 anos.*
- *Uma médica especializada em transplante de orgãos vitais, ganhadora do Prêmio Nobel, que só aceitaria ir para o Planeta "JASPER", se o seu marido, cientista nuclear (também candidato) fosse escolhido - 31 anos.*
- *Uma arquiteta, com uma boa experiência no ramo de construção de grandes conjuntos residenciais e urbanismo. No último mês foi expulsa da Ordem dos Arquitetos por negligência técnica responsável pelo desabamento de uma construção, que ocasionou mortes e ferimentos graves - 32 anos.*

19 – **Fuga da terra II**

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta "JASPER" A nave possui autonomia para chegar a "JASPER" em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher 4 artigos que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

19 – **Fuga da terra II**

- **RELAÇÃO DOS OBJETOS**
- *10 cobertores*
- *05 bóias*
- *01 caixa de sabonete*
- *01 rifle*
- *01 poster da terra*
- *01 moto-serra*
- *01 coleção intitulada : "Manual de Sobrevivência"*
- *03 barras de ouro*
- *01 lata de cola*
- *01 caixa de pregos*
- *01 relógio*
- *01 caixa de sementes de frutas*

20 – Ganhe o máximo que puder

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- O facilitador divide o grupo em 2 subgrupos que são designados como Departamento Verde e Departamento Branco.
- O objetivo para cada Departamento é o maximizar lucros. Os lucros são obtidos de acordo com a folha matriz anexa.
- O exercício consiste em uma série de 10 períodos cada um deles, com duração de 3 minutos. Durante cada um dos períodos, cada grupo decidirá qual a letra que deseja enviar ao outro grupo. Esta letra (W, X, Y, Z para o Verde e A, B, C, D para o Branco) será escrita em um pedaço de papel e entregue ao diretor do exercício.
- No 5º, 8º e 10º período, os resultados serão multiplicados podendo alterar significativamente os ganhos ou perdas.
- Durante o exercício o facilitador poderá escolher um porta-voz para entrar em acordo com o outro grupo.
- Duração: 45 minutos
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

21 – **O CASO DA PONTE**

- **Objetivo:**
- Trabalho em grupo na resolução de problema.

- **Material:**
- texto.

- **Instruções:**
- O facilitador divide o grupo em 2 subgrupos
- João era casado com Maria e se amavam.
- Depois de um certo tempo, João começou a chegar cada vez mais tarde em casa.
- Maria se sentiu abandonada e procurou Paulo, que morava do outro lado da ponte. Acabaram amantes e Maria voltava para casa sempre antes do marido chegar.
- Um dia, quando voltava, encontrou um bandido, atacando as pessoas que passavam na ponte. Ela correu de volta para a casa de Paulo e pediu proteção. Ele respondeu que não tinha nada a ver com isso e que o problema era dela. Ela, então, procurou um amigo. Este foi com ela até a ponte, mas acovardou-se diante do bandido e não teve coragem de enfrentá-lo.
- Resolveu procurar um barqueiro mais abaixo do rio. Este aceitou levá-la por R$80,00 (oitenta reais), mas nenhum dos dois tinha dinheiro. Insistiram e imploraram, mas o barqueiro foi irredutível. Aí voltaram para a ponte e o bandido matou Maria.
- Colocar os 6 personagens em ordem decrescente de culpa, isto é, coloque em 1º lugar o maior responsável pelo que ocorreu e os restantes em ordem decrescente, ficando no 6º lugar o menos culpado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – **Iate**

- **Objetivo:**
- Trabalho em grupo na resolução de problema.

- **Material:**
- texto.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá responder a folha primeiro e depois divide-se o grupo em duplas e após todos juntos devem entrar em um consenso.
- Tempo de duração: uma hora.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – Iate

Texto:

- Você está flutuando num iate particular, no Oceano Atlântico. Um incêndio, de origem desconhecida, destruiu grande parte dos pertences do iate. E ele desliza agora vagarosamente. Sua localização é incerta, porque o equipamento importante para a navegação foi destruído, já que você e a própria tripulação não conseguiram controlar o fogo. Você, pelo cálculo mais otimista, julga encontrar-se aproximadamente a 10 mil quilômetros sudoeste da terra firme. Abaixo encontra-se uma lista de 15 itens que permanecem intactos e não foram atingidos pelo incêndio. Além disso, você tem a disposição uma balsa salva-vidas com remos, e suficientemente grande para levar você, a tripulação, e todos os itens relacionados abaixo. Os sobreviventes só levam cigarros, alguns fósforos e uma nota de CR$ 100,00 no bolso. Sua tarefa consiste em enumerar os quinze itens abaixo em termos de importância para a sua sobrevivência. Coloque o número 1, para o item que no seu entender é o mais importante, e o número 15, para o menos importante.
- _____ sextante (instrumento matemático, medidor de ângulos).
- _____ um espelho, tipo médio.
- _____ cinco galões de água
- _____ um mosquiteiro
- _____ alimento concentrado
- _____ Mapa do Oceano Atlântico
- _____ um colchão flutuante
- _____ dois galões de óleo misturado com gás
- _____ um pequeno rádio transistor
- _____ um plástico de seis metros quadrados
- _____ três litros de rum
- _____ trinta metros de corda nylon
- _____ três caixas de chocolate
- _____ um repelente de tubarões

- _____ equipamentos de pesca.
- Este aceitou levá-la por R$80,00 (oitenta reais), mas nenhum dos dois tinha dinheiro. Insistiram e imploraram, mas o barqueiro foi irredutível. Aí voltaram para a ponte e o bandido matou Maria.
- Colocar os 6 personagens em ordem decrescente de culpa, isto é, coloque em 1º lugar o maior responsável pelo que ocorreu e os restantes em ordem decrescente, ficando no 6º lugar o menos culpado.

Dinâmica para verificar Habilidade Manual

1 – Corrida do papel

- **Objetivo:**
- Habilidade manual

- **Material:**
- Tesoura, papel crepom e fita adesiva para cada participantes

- **Instruções:**
- AS tiras de papel devem ser do mesmo tamanho. Cole uma das pontas ao chão com fita adesiva.
- Todos os participantes ficam do lado oposto da fita que está colada, com a tesoura. Quando o facilitador gritar já, os participantes começam a cortar o papel ao meio
- Ganha o que chegar primeiro na outra extremidade do papel.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, persistência, resistência a frustração, habilidade manual.

2 – JOGO DA COMUNICAÇÃO I

utor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- O objetivo dessa vivência é fazer com que os participantes descubram falhas na comunicação
- **Material:**
- Um conjunto de peças para montagem, tipo lig lig, toquinhos de madeira, ou mesmo sucatas. Cerca de 100 peças, no mínimo.
- **Instruções:**
- Separar as pessoas em 4 grupos menores, e nomeá-los de A, B, C e D.
- 6.2 – Pedir para que os grupos A e C separem de 30 a 40 peças cada um aleatóriamente.
- 6.3 – Pedir para os grupos B e D também separem as peças, só que, o grupo C separa peças idênticas as do A e o D idênticas as do C.
- 6.4 – Pedir para o grupo A sentar-se de costas para o grupo C e o grupo B de costas para o grupo D.
- 6.5 – Pedir para os grupos A e b montarem qualquer objeto com as peças que separam. Enquanto isso, B e D ficam no aguardo, sem olhar o que estão montando.
- 6.6 – Após montagem, A passará , por telefone, para o grupo c aquilo que montou. Da mesma forma, o grupo B passa, por telefone, para o grupo D.
- 6.7 – Tão logo inicia a mensagem via telefone, o instrutor avisa que houve uma pane nos telefones, de tal forma que somente os grupos A e C e quem conseguem falar. Os grupos B e D que estão recebendo as instruções, apenas ouvem, sem pode falar. Portanto, não adianta avisar que não entenderam, ou rir, etc., que os grupos A e C não os ouvirão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

3 – Construção

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Fazer com que os participantes construam um objeto, a partir das informações recebidas.

- **Material:**
- Jogo lego com instruções

- **Instruções:**
- Cada equipe escolhe um líder. O instrutor avisa esses líderes que eles terão de orientar a montagem de um objeto escolhido no manual. A escolha pode ser feita pelo líder, ou pelo instrutor, ou pelos dois juntos.
- – Os líderes devem estar informados de que eles não participam da montagem. Apenas informam os memebros da sua equipe como montar. A montagem deve ficar igual à do manual em quantidade de peças, forma, cor, etc.6 – As peças devem estar no centro da sala, no chão, para que os membros das equipes possam apanhá-las para a montagem. Marcado o tempo, o líder deve observar o manual fora da sala, ir até a sua equipe, e explicar como montar um objeto igual ao do catálogo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, cooperação, habilidade manual, resistência a pressão, raciocínio lógico

4 – Agulha e linha

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Comunicação, agilidade e aquecimento

- **Material:**
- Agulha e linha

- **Instruções:**
- 1 – O facilitador forma dois subgrupos de participantes
- 2 – A primeira pessoa de cada subgrupo recebe uma agulha e uma linha
- 3 – A um sinal dado pelo facilitador, cada qual procura enfiar a linha na agulha, passando para o vizinho, a quem cabe tirar a linha da agulha, levantando bem alto a agulha e alinha, e passar para o vizinho, a quem cabe enfiar a linha novamente, e assim por diante;
- 4 – Será vencedor o subgrupo que terminar por primeiro sua tarefa de enfiar e/ou desenfiar a linha na agulha.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, liderança, dinamismo,habilidade manual, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

5 – Tangran

- **Objetivo:**
- Essa vivência tem por objetivo fazer com que os participantes, em equipe, formem figuras do tangran.

- **Material:**
- transparências de retroprojetor com figuras do tangran: Jogos de tangran:

- **Instruções:**
- Entregar a cada grupo 2 ou 3 jogos do tangran:
- – Marcar tempo e pedir para que o pessoal monte as figuras do tangran que estão no painel, ou projetadas:
- Reforçar que para montar as figuras devem ser usadas as 7 peças necessariamente, sem sobrepô-las:
- O coelho só vale 10 pontos:
- 2 – O cavaleiro vale 100 pontos:
- 3 – Todas as demais figuras valem 50 pontos cada:
- 4 – Ganhará um prêmio extra o grupo que criar uma figura diferente do painel.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, habilidade verbal, cooperação

6 – Bola de pé em pé

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, trabalho em equipe e aquecimento

- **Material:**
- Bola de meia

- **Instruções:**
- 1 – Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras:
- 2 – Uma bola de meia é colocada sobre os pés que se encontram unidos, do primeiro elemento de cada ala:
- 3 – Este procurará passar a bola de meia sem a deixar cair para os pés do segundo elemento de cada ala:
- 4 – Se a bola de meia cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, o tempo que for preciso:
- 5 – A ala que conseguir terminar primeiro, será o vencedor..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, habilidade motora.

7 - Sem deixar a bola cair

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, trabalho em equipe e aquecimento

- **Material:**
- Bola de meia

- **Instruções:**
- 1 – Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras:
- 2 – Uma bola de meia é colocada sobre os pés que se encontram unidos, do primeiro elemento de cada ala:
- 3 – Este procurará passar a bola de meia sem a deixar cair para os pés do segundo elemento de cada ala:
- 4 – Se a bola de meia cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, o tempo que for preciso:
- 5 – A ala que conseguir terminar primeiro, será o vencedor..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, flexibilidade, habilidade motora.

8 - Escultura

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, habilidade manual, julgamento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Um participante trabalha com escultor enquanto os outro (s) ficam estátua (parados). O escultor deve usar a criatividade de acordo com o objetivo esperado pelo Coordenador, ou seja, pode buscar:
  -estátua mais engraçada
  -estátua mais criativa
  -estátua mais assustadora
  -estátua mais bonita, etc.
- Quando o escultor acabar (estipulado o prazo para que todos finalizem), seu trabalho vai ser julgado juntamente com os outros grupos. Pode haver premiação ou apenas palmas..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, julgamento, dinamismo, relacionamento interpessoal, persistência, empatia, habilidade motora.

9 - Construindo a ponte

Objetivo:

Iniciativa; Cautela; Criatividade; Observar sentimentos de frustração.

Material:

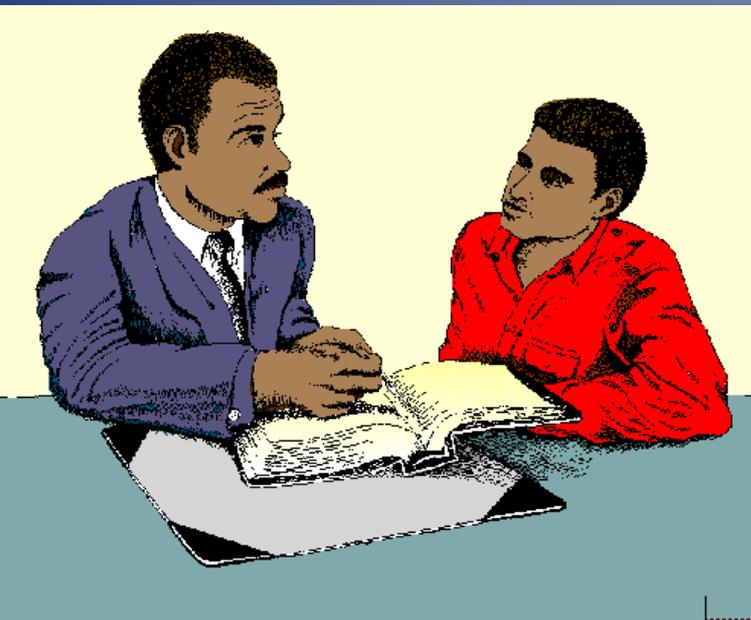
Papel, caneta ou lápis. Um caminhão de brinquedo, de tamanho regular, escondido. Um pequeno carrinho de brinquedo colocado desde o início da reunião em cima de uma mesa.

Instruções:

- O facilitador deverá solicitar que cada participante faça o desenho de uma ponte e estimulá-los oferecendo um prêmio. Informar que para a tarefa, serão dados apenas 10 minutos. Passados os 10 minutos, apanhar o caminhão e colocar por cima de cada uma das pontes desenhadas. Se algum dos participantes perguntar "Para que irá servir a ponte? , chamá-lo discretamente, à parte e informá-lo da verdade. Esse participante é que irá ganhar o prêmio, que será o próprio caminhão.

Competências observadas:

Atenção concentrada, comunicação, criatividade, flexibilidade, relacionamento interpessoal, iniciativa, determinação, trabalho em equipe, resistência a frustração e a pressão.

DINÂMICAS PARA SE OBSERVAR COOPERAÇÃO

1 - Vamos das as mãos

Objetivo:
Observar o quanto o participante é propenso a auxiliar o grupo.

Material:
nenhum

Instruções:
Todos os participantes deverão formar um grande círculo de mãos dadas.

- O instrutor solicita que todos olhem e memorizem as pessoas com quem está pegando nas mãos(direita e esquerda).
- No próximo passo o instrutor solicita que todos comecem a caminhar aleatoriamente pela sala, saindo da posição original e através de um sinal, todos deverão se posicionar no centro da sala e se tornem estátuas.
- Neste momento o instrutor solicita que as pessoas sem sair do lugar, dêem as mãos para aquelas pessoas no início da dinâmica (mão direita com a pessoa que estava a sua direita e mão esquerda com a pessoa que estava a sua esquerda).
- O último passo é solicitar que todos juntos, tentem abrir a roda. Vale tudo, pular, passar por baixo, girar, etc. Só não pode soltar as mãos. A roda deverá ficar do mesmo jeito que no início da dinâmica.

Competências observadas:
Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, liderança, persistência, criatividade e capacidade de adaptação

2 - Escravos de Jó Humano

Objetivo:
Observar o quanto o participante é propenso a auxiliar o grupo.

Material:
giz

Instruções:

- Os participantes deverão formar uma grande roda porém um atrás do outro.
  - Cada participante deverá estabelecer um pequeno espaço entre seu companheiro de trás e da frente e delimitar seu local desenhando um círculo no chão (em sua volta).
  - Toda a dinâmica gira em torno da musica Escravos de Jó, onde todos deverão acompanhar o ritmo da música através de um passo e juntando as duas pernas.
  - "Escravos de Jó - Jogavam Caxangá" : são 4 passos simples em que cada um vai passando para os círculos que estão à sua frente.
  - "Tira": põem o pé direito para o lado de fora do círculo.
  - "Põe": volta-se para o círculo.
  - "Deixa Ficar": permanece no círculo.
  - "Guerreiros com guerreiros": 2 passos para frente nos círculos.
  - "Fazem Zigue, Zigue, Zá" : começando com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente e ficando.

- **Competências observadas:**

liderança, persistência, organização, planejamento, trabalho em equipe.

3 - O Problema não é Meu!

- **Objetivo:**
- Sensibilizar sobre a necessidade do companheirismo e assumir responsabilidades.

- **Material:**

15 bolas pequenas

- **Instruções:**
- - Os participantes deverão formar um grande círcul- O instrutor fornece uma bola para um dos participantes e orienta para que ele arremesse para o outro jogador dizendo - “Isso não é meu!”.
  - Quem recebe a bola arremessa imediatamente para outra pessoa dizendo a mesma frase – “Isso não é meu!” e assim vai sucessivamente.
  - Com o decorrer da atividade o instrutor vai acrescentando outras bolas. Desta forma no auge da dinâmica os participantes estarão arremessando até 10 bolas para diferentes pessoas e dizendo – “Isso não é meu!”.
  - Ao final, provavelmente estará ocorrendo uma “guerra”: alguns se manterão afastados; outros começarão a segurar as bolinhas para si; outros jogarão a bolinha de qualquer maneira, sem foco preciso.
  - Questões para Discussão:
  - Que sentimentos surgiram enquanto vocês jogavam e falavam a frase?
  - Imaginem que as bolinhas representassem vários problemas. Como as pessoas lidam com os problemas? Da mesma maneira?
  - Quando surge um problema num departamento /empresa, de quem é o problema?
  - Como soa para vocês: - “O problema de um é o problema de todos.”
- **Competências observadas:**
- Observação, atenção concentrada, persistência, organização, planejamento, trabalho em equipe.

4 - CORRIDA DE PÉS AMARRADOS

- **Objetivo:**
- Sensibilizar sobre a necessidade do companheirismo e assumir responsabilidades.

- **Material:**
- um pedaço de barbante para cada dupla

- **Instruções:**
- - separar o grupo em duplas e pedir para que eles amarrem o tornozelo direito de um no esquerdo de outro. Traçar duas linhas distantes entre si, aproximadamente, 10 metros. Pedir para as duplas colocarem-se atrás da linha de “saída”. Ao sinal do instrutor todos devem dirigir-se à linha de “chegada”. A dupla que chegar primeiro será a vencedora.

- **Competências observadas:**
- Observação, atenção concentrada, persistência, organização, planejamento, trabalho em equipe.

5 - O PRESENTE DA ALEGRIA

- **Objetivo:**
- Sensibilizar sobre a necessidade do companheirismo e assumir responsabilidades.

- **Material:**
- Folha e caneta

- **Instruções:**
- I. O coordenador forma subgrupos e fornece papel para cada participante;
  II. A seguir, o coordenador fará uma exposição, como segue: "Muitas vezes apreciamos mais um presente pequeno do que um grande. Muitas vezes ficamos preocupados por não sermos capazes de realizar coisas grandes e negligenciamos de fazer coisas menores, embora de grande significado. Na experiência que segue, seremos capazes de dar um pequeno presente de alegria para cada membro do grupo";
  III. Prosseguindo, o coordenador convida os membros dos subgrupos para que escrevam uma mensagem para cada membro do subgrupo. A mensagem visa provocar em cada pessoa sentimentos positivos em relação a si mesmo;
  IV. O coordenador apresenta sugestões, procurando induzir a todos a mensagem para cada membro do subgrupo, mesmo para aquelas pessoas pelas quais não sintam grande simpatia. Na mensagem dirá:
  a) Procure ser específico, dizendo por exemplo: "gosto do seu modo de rir toda vez que você se dirige a uma pessoa", em vez de: "eu gosto de sua atitude", que é mais geral;
  b) Procure escrever uma mensagem especial que se enquadre bem na pessoa, em vez de um comentário que se aplique a várias pessoas;
  c) Inclua todos, embora não conheça suficientemente bem. Procure algo de positivo em todos;
  d) Procure dizer a cada um o que observou dentro do grupo, seus pontos altos, seus sucessos, e faça a colocação sempre na primeira pessoa, assim: "eu gosto" ou "eu sinto";
  e) Diga ao outro o que encontra nele que faz você ser mais feliz;
  f) Os participantes poderão, caso queiram, assinar a mensagem;
  g) Escritas as mensagens, serão elas dobradas e colocadas numa caixa para ser recolhidas, a seguir, com os nomes dos endereçados no lado de fora.
- **Competências observadas:**
- Observação, atenção concentrada, persistência, organização, planejamento, trabalho em equipe.

6 - Bombom

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe e comunicação

- **Material:**
- Bombons, cabo de vassoura, fita adesiva.

- **Instruções:**
- 1. O animador divide o grupo em duas turmas. Com a primeira turma ele passa a instrução de que eles somente ajudarão os outros se eles pedirem ajuda (isso deve ser feito sem que a outra turma saiba).
  2. A segunda turma terá seu braço preso com o cabo de vassoura (em forma de cruz) e a fita adesiva. Deve ficar bem fechado para que eles não peguem o chocolate com a mão.
  3. Coloca-se os bombons na mesa e pede para que cada um tente abrir o chocolate com a boca, e se conseguir pode comer o chocolate.
  4. A primeira turma ficará um atrás de cada um da segunda turma, ou seja, existirá uma pessoa da primeira turma para cada pessoa da segunda turma.
  5. Após algum tempo o animador encerra a dinâmica dizendo que nunca devemos fazer as coisas sozinhos, cada um deles tinha uma pessoa a qual eles simplesmente poderiam ter pedido que abrisse o chocolate e colocasse na boca.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

7 – Unidos no passeio

- **Objetivo:**
- Trabalhar o motivacional dos colaboradores.

- **Material:**
- Barbante e tesoura

- **Instruções:**
- Dividir a turma em dois grupos (A e B), ficando cada sub-grupo um de frente para o outro.
- Pedir para que os componentes de cada grupo fiquem um ao lado do outro e amarrá-los pelos pés (amarrar a perna esquerda de um, com a perna direita da pessoa que estiver ao seu lado).
- Solicitar que o grupo caminhe em sinergia até outra parte da sala.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

8 – Boneca

- **Objetivo:**
- Verificar a integração, colaboração, criatividade e liderança no trabalho em grupo

- **Material:**
- Envelopes, Lã, Canetinha, Bijuterias, Fitas, Cartolina, Tesoura

- **Instruções:**
- O coordenador inicia dizendo que as pessoas ali presentes fazem parte do departamento de produção de uma empresa fabricante de brinquedos e o objetivo deles é desenvolver uma boneca para atender ao pedido de um cliente muito exigente e a entrega dessa boneca deverá ser feita num prazo de 20 minutos. Não será dito que eles deverão conversar, apenas será dada a instrução que dentro do envelope distribuído a cada sub-grupo conterá a tarefa a ser executada e o material necessário. Deverá ser dito que quanto mais criativo, melhor. Deverá ser colocado em cada envelope um papel contendo a parte da boneca que deverá ser feita e o material correspondente. O instrutor deverá agir com pressão com o grupo em relação ao tempo, avisando sempre o horário para que eles trabalhem mais rápido. Deverá ser observado, enquanto as tarefas são realizadas, o papel desempenhado por cada integrante do grupo como: o líder, o acomodado, o crítico, o desligado, o "folgado", etc... Após os 20 minutos, cada sub-grupo é chamado á frente para expor a parte da boneca que foi feito e juntar com as demais partes. Finalizar o exercício fazendo uma analogia com a situação ocorrida e o dia-a dia no ambiente de trabalho.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

9 – A Fuga dos Quadrados

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- Fita crepe para fazer os quadrados

- **Instruções:**
- Você está no quadrado número 3, os cegos estão no quadrado número 1 e os pés amarrados no quadrado número 2.
- A sua missão é, sem falar nada, fazer com que em 20 minutos todo o grupo esteja no seu quadrado. Só que para isto existem algumas regras que vocês têm que seguir:
- Ninguém pode sair de dentro dos quadrados, a não ser atravessando de um para outro.
- A única maneira de atravessar de um quadrado para outro é fazendo-se uma ponte com as "tábuas" de E.V.A. que estão ao lado dos cegos.
- Só os cegos podem pegar e manipular as tábuas.
- O pé amarrado só pode atravessar a ponte se fizerem dupla com um cego(um pé amarrado - um cego), que servirá de apoio para que este possa pular.
- Tanto os cegos quanto os pés amarrados só podem passar para o seu quadrado (3) se todos já estiverem no quadrado 2.
- A cada vez que alguém não seguir uma das regras acima o focalizador vai falar "quebra de protocolo", a pessoa tem que voltar para onde estava e o grupo perde um minuto no tempo total para chegar na meta do jogo..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

10– Lego

- **Objetivo:**
- Fazer com que os participantes construam um objeto, a partir das informações recebidas.

- **Material:**
- Jogo lego com instruções

- **Instruções:**
- Cada equipe escolhe um líder. O instrutor avisa esses líderes que eles terão de orientar a montagem de um objeto escolhido no manual. A escolha pode ser feita pelo líder, ou pelo instrutor, ou pelos dois juntos.
- – Os líderes devem estar informados de que eles não participam da montagem. Apenas informam os memebros da sua equipe como montar. A montagem deve ficar igual à do manual em quantidade de peças, forma, cor, etc.6 – As peças devem estar no centro da sala, no chão, para que os membros das equipes possam apanhá-las para a montagem. Marcado o tempo, o líder deve observar o manual fora da sala, ir até a sua equipe, e explicar como montar um objeto igual ao do catálogo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

11– Pequeno círculo

- **Objetivo:**
- Integração, vitalizador

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O instrutor desenha no centro da sala um círculo relativamente pequeno e dá ao grupo dois desafios:
- PRIMEIRO: Pedir para que todos os participantes, ao mesmo tempo, coloquem o pé direito dentro do círculo;
- SEGUNDO: Pedir para que todos os participantes, ao mesmo tempo, e após Ter cumprido o primeiro desafio, coloquem os dois pés dentro do círculo;
- Obs: Só conseguirão colocar os dois pés se sentarem no chão. Dependendo do tamanho do círculo e do grupo, as pessoas precisam sentar-se uma no colo da outra, para cumprir o desafio. Vitalizador que exige confiança e cooperação mútua. Só aplicar se o grupo estiver bem integrado..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12– Caminhos

- **Objetivo:**
- O objetivo básico deste jogo, é o de trabalhar a comunicação e confiança

- **Material:**
- Giz de diversas cores e vendas

- **Instruções:**
- O facilitador traça no chão vários "caminhos", com giz de diversas cores, que se cruzam de quando em quando, numa distância de 5 a 6 metros, do início ao final da linha;Divide o pessoal em duplas, e cada qual se posiciona atrás de uma das linhas traçadas no chão. Em cada dupla, um tem os olhos vendados, e no primeiro momento, quem está sem a venda, orienta o vendado para caminhar sobre a linha traçada
- O facilitador dita as regras do jogo4.1 – O guia não pode segurar o vendado, na caminhada
- 4.2 – o vendado deve apenas seguir a voz do guia, sem comunicar-se;5 – Na volta, trocam-se os papéis: o guia passa a ter os olhos vendados. Além disso, deve retornar, apagando a linha com um dos pés, com a orientação do novo guia; 6 – Ganha o jogo, a dupla que cumprir primeiro a tarefa

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

13– Concurso de dança de salão

- **Objetivo:**
- Verificar comunicação, cooperação e trabalho em equipe.

- **Material:**
- música

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor deve imaginar uma forma criativa de forma os pares, para um concurso de dança. Caso caia homem com homem ou mulher com mulher, deixar, pois a atividade ficará mais engraçada.
- 2 – Pedir para que 4 a 6 duplas se posicionem no meio da sala, pois irã dançar enquanto os demais participantes serão os juizes:
- 3 – Explicar que alguns deverão dançar no ritmo certo da música que estiver tocando e outros deverão dançar no rítmo errado, conforme a criatividade de cada par. Escolher os pares para o rímo certo e os pares para o rímo errado.
- 4 – Colocar a fita de música, que a cada momento deverá trocar de rítmo. O facilitador deve gravar antes, uma fita com diversos rítmo - tnago, valsa, bailão, bolero, lambada, rock, entre outros, Iniciar o concurso.
- 5 – Após um tempo de dança, o facilitador desliga a música e pede aos casais para que se retirem da sala e junto com os participantes elegem o casal que dançou melhor no rítmo e fora do rítmo:
- 6 – Fazer outra rodada, com outros casais, sempre de 4 a 6 pares por vez: escolhendo após a dança, os dois melhores pares, um rítmo certo e um rítmo errado:
- 7 – Quando todos jás dançaram, os vencedores de cada rodada irão dançar a rodada final, agora invertendo os ritmos, ou seja, quem dançou no rítmo errado, dançará no rítmo certo e vice-versa:
- Os que estão fora, servirão de juises e escolherão o melhor par que dançou no rítmo e o melhor par que dançou fora do rítmo. Estes devem receber um prêmio do instrutor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

14– a bola e o joelho

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, trabalho em equipe e agilidade

- **Material:**
- Bola

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor pede ao pessoal para que se dividam em duas turmas com igual número de participantes:
- 2 – Ambas se colocam em fila, atrás de uma linha de partida e forma um túnel com as pernas bem abertas:
- 3 – O jogador que encabeça a fila de cada equipe, a um sinal do facilitador, lança a bola pelo "túnel" até alcançar o último jogador que a recolher e prende por entre seus joelhos, saltando, procurando entrega-lo para o segundo jogador, que a recolhe e prende por entre seus joelhos, saltando, procurando entrega-la para o segundo jogador da fila:
- 4 – Este segundo jogador da fila lança a bola novamente pelo "túnel" , e o jogo prossegue:
- 5 – Será vencedora a equipe que terminar primeiro

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

15– Fazendo o nó

- **Objetivo:**
- Comunicação, agilidade e aquecimento

- **Material:**
- Corda pedagógica

- **Instruções:**
- 1 – O facilitador organiza dois subgrupos, e forma duas filas, com o mesmo número de participantes;
- 2 – A primeira pessoa de cada fila recebe uma corda pedagógica;
- 3 – dado um sinal pelo facilitador, o primeiro da fila faz um nó na corda e vem mostrá-lo ao facilitador;
- 4 – após examiná-lo, devolve-o ao primeiro da fila que entrega a corda para o segundo da fila a quem cabe desatar o nó e passar a corda para o terceiro da fila;
- 5 – O terceiro de fila faz novamente o nó, mostra-o ao facilitador e passa a corda para o seguinte, que deverá desatá-lo;
- 6 – E a brincadeira continua assim até que todos tenham executado atarefa, e será vencedora a equipe que terminar primeiro.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

16– Comunidade e poder público

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, negociação e liderança

- **Material:**
- Folha com as questões

- **Instruções:**
- Dividir o grupo em 3 para formar uma assembléia pública. NA NEGOCIAÇÃO
- REIVINDICATIVO: Comércio abrir aos domingos. CONTRIBUITIVO: aumenta a oferta de emprego, menos desemprego, lazer p/ a comunidade, aumenta a arrecadação de impostos, satisfazer as necessidades da comunidade. REIVINDICATIVO: diminuir a alíquota do ICMS de 17% p/ 10%. CONTRIBUITIVO: mais empresas de fora se interessariam em vir p/ cá, Aumento da oferta de emprego em decorrência do crescimento das empresas, FORMA UM CONSELHO da Comunidade local – para decidir onde investir. aumento do parque industrial, aumento da arrecadação profissionalização de jovens de 14 a 21 anos com programas de estágio.
- PODER PÚBLICO
- Criar uma secretaria de Gestão; PROPOSTA: dos 17% do ICMS, destinar 1% ´p/ a saúde e 1% p/ a educação
- Saúde – melhoria da rede hospitalar, melhoria da qualidade. Educação – construir mais salas nas escolas existente.
- COMUNIDADE
- Associação dos moradores dos bairros de periferia
- **PROPOSTA:** criar escolas em locais indicados pela comunidade.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico.

17– Girando a roda

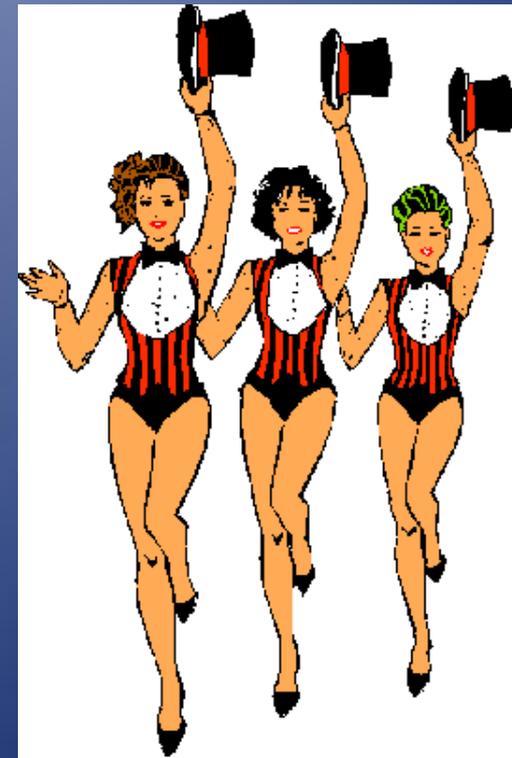
Objetivo:
Aquecimento / cooperação / comunicação

Material:
nada

Instruções:

- Solicitar aos participantes para que formem uma roda com todos, em pé , de mãos dadas, voltados para o centro.
- Sem soltar as mãos e sem falar, deverão descobrir o jeito de ficarem de costas para o centro.
- A solução deve ser buscada pela cooperação.

Competências observadas:
Atenção concentrada, comunicação, criatividade, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, . Dinamismo., liderança, cooperação, iniciativa, determinação

DINÂMICAS PARA SE OBSERVAR TRABALHO EM EQUIPE

1- Colagem coletiva

Objetivo:

Observar o trabalho em equipe

Material:

Sucatas, papel, cola, revistas, tesouras, durex, barbantes, lápis de cor, canetinhas.

Instruções:

Explica-se ao grupo que devem montar juntos uma paisagem que retrate o que estão passando no momento.

Competências observadas:

Atenção difusa, Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe.

2 - Estrela de 5 pontas

Objetivo:

Observar o trabalho em equipe

Material:

uma corda, vendas e um desenho de uma estrela de 5 pontas

Instruções:

Você venda os olhos do grupo.E coloca a corda no meio do círculo.Eles terão como objetivo construir uma estrela de 5 pontas com os olhos vendados..é muito interessante para entenderem que precisam estar unidos.Se descobre os líderes no grupo e estratégias para formar a estrela.

Competências observadas:

Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe.

3 - Dançando com os balões

Objetivo:

Observar o trabalho em equipe

Material:

Balões, música e som

Instruções:

O facilitador pede que se dividam em duplas. Cada dupla ficará com um balão.

O facilitador coloca uma música e todos devem dançar com a bola no meio do corpo. Não pode estourar , nem deixar cair.

Competências observadas:

Atenção concentrada, afetividade, Comunicação, criatividade, iniciativa,,, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe.

4 - Tubarão

Objetivo:

Observar o trabalho em equipe em momento difícil

Material:

Quadrados de papelão, música e som

Instruções:

Você coloca vários quadrados grandes no chão (pode ser de papelão) e conta uma historinha de que todos estão no mar e os quadrados são as ilhas. Você coloca uma música para tocar (é legal aquela de axé que diz.. cuidado o tubarão vai te pegar!! conhece??).

Quando você pára a música todos devem correr para as ilhas.. no início o espaço é suficiente para todos, entretanto a cada parada enquanto eles estão no suposto mar você vai cortando os pedaços de papelão..

No final todos já estão mais unidos, tentando arrumar um lugarzinho na ilha.. alguns grupos se abraçam para todos ficarem na ilha

Competências observadas:

Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe.

5 - Autógrafo

- **Objetivo:**
- Observar o trabalho em equipe

- **Material:**
- Folha sul fite para cada participante e música Brasileirinho

- **Instruções:**
- O facilitador distribui uma folha para cada um e desafia o grupo a colherem o maior número de autógrafos enquanto tocar a música.
- Todos saem correndo.
- Após o término da música deve-se refletir sobre o acontecido. O facilitador disse: Colher o maior número de autógrafos numa folha e não na folha de cada um.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe, liderança.

6 - Quebra cabeça

- **Objetivo:**
- Observar o trabalho em equipe

- **Material:**
- Quebra cabeça

- **Instruções:**
- O facilitador deverá distribuir envelopes com partes variadas de um quebra cabeça para cada participante. A tarefa é montar o quebra cabeça.
- Regras: não poderá haver comunicação verbal, as peças só poderão ser cedidas para o companheiro a direita, ´so poderão ser cedidas peças e não tomadas. Média de 20 minutos

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe, liderança, planejamento..

7 - Babel

- **Objetivo:**
- Observar o trabalho em equipe

- **Material:**
- Blocos de madeira

- **Instruções:**
- Divide-se o grupo em subgrupos. Pede-se para cada grupo construa uma torre. Porém antes da construção o grupo deverá verificar a altura que a torre terá.
- A torre deverá permanecer em pé por 1 minuto sem cair.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe, liderança, planejamento.

8 - Bexigas

- **Objetivo:**
- Observar o trabalho em equipe

- **Material:**
- Bexigas, barbantes e bombons

- **Instruções:**
- Cada participante pega uma bexiga e um barbante. Após encher a bexiga devem prende-la em seu tornozelo.
- O facilitador diz: “ quem me apresentar a bexiga cheia ganhará um prêmio.
- Normalmente os participantes tentam furar a bola do outro ao passo que bastariam apresentar a bexigo ao facilitador.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe.

9 - AUTO-AVALIAÇÃO GRUPAL

- **Objetivo:**
- Observar o trabalho em equipe e suas dificuldades

- **Material:**
- sulfite

- **Instruções:**
- 1. Cada um responde individualmente por escrito: "Qual a minha maior dificuldade neste grupo?"
- 2. O facilitador recolhe os escritos e redistribui aleatoriamente.
- 3. Cada um lê em voz alta as dificuldades do outro e dá sugestões para resolvê-las.
- 4. Plenário: Quais são as maiores dificuldades do grupo? Que sugestões chamaram a sua atenção? O que lhe surpreendeu?.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe.

10 - máquina humana

- **Objetivo:**
- Observar o trabalho em equipe

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Dividi-se o grupo em sub grupos. Cada equipe terá 10 minutos para criarem uma máquina humana com todos os participantes.
- Quando o planejamento tiver acabado cada um apresenta sua máquina para o grupão.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, liderança, trabalho em equipe.

11 - Não é justo

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Fita adesiva, tesoura, cola, papel prateado, compasso, folha branca,folha amarela , folha azul, folha vermelha, régua

- **Instruções:**
- Divide-se o grupo em 4 sub grupos.
- O facilitador distribui o material e as instruções.
- Cada grupo tem material diferente, mas todos terão a mesma tarefa.
- O material é suficiente para realização de todas as tarefas.
- OBS: a intenção é que os grupos descubram que devem fazer juntos as tarefas e não separados. Quem completar primeiro vence.

11 - Não é justo

- **Instruções:**

- O material a ser distribuído é o que está ao lado.
- A tarefa é: fazer um cubo de papel prateado;
- Fazer uma avião de papel que voe;
- Fazer uma bandeira com 3 cores;
- Fazer um hexágono vermelho;
- Fazer uma corrente de papel com 3 cores.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

Grupo1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
Fita adesiva	Fita adesiva	tesoura	cola
Papel prateado	1 folha amarela	1 folha branca	1 folha azul
1 folha amarela	1 folha branca	2 folhas azuis	2 folhas vermelhas
1 folha branca	2 folhas vermelhas	1 folha amarela	

12 - Boneco

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Canetas e folha

- **Instruções:**
- Divide-se o grupo em sub grupos.
- O facilitador distribui o material e, afastados um do outro, pede que cada grupo desenhe uma parte do corpo humano.
- Após reunem-se as figuras desenhas. Provavelmente haverá mais de uma parte igual, ou seja, duas bocas, duas mãos. Daí inicia-se um debate, quando a equipe tem muitas bocas o que acontece? E quando tem muitas pernas?

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, liderança, trabalho em equipe, auto conhecimento.

13 - Percepção do outro

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Canetas, fita crepe e cartão

- **Instruções:**
- O facilitador colocará nas costas de cada um, o cartão e fita crepe, ao mesmo tempo que o participante escolhe uma caneta.
- Todos começam a caminhar pela sala e ao parar a música deve-se colocar no cartão da pessoa que está ao seu lado uma característica que você percebe dele ou um ponto de melhoria.
- Ao final, os participantes lêem o que os demais escreveram. É importante abrir espaço para comentários.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

14 - Jornal

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- jornal

- **Instruções:**
- O facilitador colocará uma folha de jornal na frente de cada participante.
- Ao falar DENTRO, o participante deverá pisar em seu jornal.
- Ao falar FORA deverá sair do jornal. Ao disser TROCANDO DE LUGAR deverá ir para o jornal da pessoa a sua esquerda. Neste momento o facilitador tira uma folha. Então dois participantes terão que ficar em cima de uma folha.
- Deve-se repetir até que todos tentem ficar em cima de uma folha apenas

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, sociabilidade, raciocínio lógico, liderança.

15 - Trocando segredos

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe e a comunicação

- **Material:**
- pedaços de papel e lápis

- **Instruções:**
- os participantes deverão descrever, na papeleta, uma dificuldade que sentem no relacionamento e que não gostariam de expor oralmente;
- A papeleta deve ser dobrada de forma idêntica, e uma vez recolhida, misturará e distribuirá para cada participante, que assumirá o problema que está na papeleta como se fosse ele mesmo o autor, esforçando-se por compreendê-lo.
- Cada qual, por sua vez, lerá em voz alta o problema que estiver na papeleta, usando a 1ª pessoa "eu" e fazendo as adaptações necessárias, dando a solução ao problema apresentado.
- Compartilhar: a importância de levarmos a cargas uns dos outros e ajudarmos o nosso próximo.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, raciocínio lógico, julgamento.

16 - A viagem

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe e a comunicação

- **Material:**
- Fotos de pessoas famosas

- **Instruções:**
- Todos em círculo, o facilitador espalha fotos de pessoas famosas, informando que ganharam um viagem para duas pessoas e que a pessoa que pensaram em levar não pode ir mais.
- Cada participante deverá então escolher 3 celebridades que gostariam muito de viajar e 3 que não querem companhia de jeito nenhum e explicar o porque.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, raciocínio lógico, julgamento, auto conhecimento.

17 - Pêndulo

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe e confiança

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Duas ou três pessoas fecham um círculo com os braços e uma outra pessoa fica dentro desse círculo. Com o corpo mole, ela deve confiar nos que estão segurando-a.
- Comentários: Se alguém não tiver confiado nos que seguraram, discutir com o grupo inteiro o porquê da desconfiança, se é sempre que isso acontece e procurar transportar essa brincadeira para o dia a dia e para o relacionamento entre o grupo
- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, julgamento, Resistência a frustração e a pressão, auto conhecimento.

18 - Formas com o corpo

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe e comunicação

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Formar subgrupos de aproximadamente cinco pessoas. O facilitador explica que dirá uma palavra e, simultaneamente, cada subgrupo deverá compor com seus corpos, sem falar, uma imagem que corresponde à palavra dita. (casa, coração, avião, cama, ponte, vela, barco, estrela, ect.)
- Comentários: Ressaltar a dificuldade de comunicação quando não se pode falar, mostrar como seria mais complicado de expressar se um dos componentes de qualquer um dos grupos não ajudasse.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, julgamento, raciocínio lógico, auto conhecimento.

19 - DESAFIO DA BATATA

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Um pacote de batatas, destas já prontas e compradas em super mercado, para cada time. (Selecione-as em tamanhos iguais). Fita (adesiva, "scotch", etc.), fita métrica. Vários materiais para empacotar, tais como: algodão, pequenas caixas, embalagens para ovos, etc.; Para serem usados por todos os times. Dicionário. Régua, contador de tempo (relógio, etc.).

- **Instruções:**
- Instrua os participantes a formarem equipes de três ou quatro membros cada uma.
- Distribua uma batata para cada time.
- O objetivo de cada equipe será fazer um pacote para enviar sua batata sem nenhum dano à mesma (amassá-la, quebrá-la, etc.). Todos deverão partilhar do mesmo material. A embalagem ou embrulho deverá passar por um teste; ela será sacudida e um dicionário será colocado a uma altura de 15 cm do pacote e será deixado cair sobre ele. Todos os times terão vinte minutos para completar o projeto.
- Pegue todas as embalagens/pacotes sacudindo-as, e deixe o dicionário cair sobre todas. Verifique para ver se as batatas quebraram.
- As equipes devem discutir isoladamente e depois participar de um plenário apresentando suas conclusões
- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, julgamento, raciocínio lógico, auto conhecimento.

20 - Jogo das bexigas

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Bexigas para todos

Instruções:

- inicia-se com as pessoas reunidas em círculo e no centro uma bexiga para cada participante.Cada pessoa pega enche a sua bexiga e após amarrá-la é dada a proposta de que o grupo deve mantê-las voando. Então, o monitor responsável pela dinâmica deve ir retirando os participantes lentamente, um por vez. O número de bexigas continuará o mesmo, porém o número de pessoas será cada vez menor, até chegar a ponto de não mantê-las mais suspensas.

- **Competências observadas:**

Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, agilidade, raciocínio lógico, auto conhecimento.

21 - Jaula

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Nada

- **Instruções:**
- dividir os participantes em dois grupos (A e B). O grupo A deve posicionar-se em círculo, mantendo certa distância entre si (aproximadamente um braço) - formando a jaula. O grupo B representará os animais e, como tais, deverão circular livremente pela sala (ou pátio) devendo, necessariamente, entrar e sair da jaula.
- Ao sinal do instrutor os animais deverão começar a circular. A um novo sinal (previamente combinado) as pessoas do grupo A devem dar as mãos, fechando a jaula e prendendo, assim, aqueles que ficaram dentro do círculo. Os animais presos passam então a fazer parte da jaula. O jogo reinicia-se e continua até que sobre apenas um participante ou todos tenham sido aprisionados.
- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, agilidade, raciocínio lógico, adaptabilidade, flexibilidade.

22 - Bexiga

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- bexigas

- **Instruções:**
- entregar para cada participante uma bexiga, pedindo que eles a encham e dêem um nó na ponta. Todos são solicitados a dirigirem-se para o centro da sala e brincarem com as bexigas, batendo com a mão. A única regra é: Nenhuma bexiga pode cair no chão. Após um pequeno tempo, o instrutor deve começar a retirar as pessoas (discretamente), mantendo, contudo, suas bexigas em jogo. O jogo termina quando tiver só 2 ou 3 pessoas tentando manter todas as bexigas no ar.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, agilidade, raciocínio lógico, adaptabilidade, flexibilidade.

23 - **FEEDBACK**

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Cadeira vazia

- **Instruções:**
- o instrutor pede para que um participante, de cada vez, posicione-se diante de uma cadeira vazia. Cada um deve imaginar-se sentado nela e ouvindo o feedback de seu superior, seu colega ou seu subordinado. A pessoa deve falar como se fosse aquele parceiro.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, agilidade, raciocínio lógico, adaptabilidade, flexibilidade.

DINÂMICAS PARA SE OBSERVAR A ATENÇÃO CONCENTRADA

1 - Aponte o que ouviu

Objetivo:

Observar a atenção e comunicação (escuta)

Material:

Nenhum

Instruções:

O grupo deve ficar em roda. Inicia-se com um participante que deve apontar para uma parte do corpo e dizer outra. (Ex. apontar para o coração e dizer cabeça).

O próximo deverá apontar para a parte que ouviu e dizer outra parte. Quem errar deve sair do jogo e ajudar o juiz

Competências observadas:

Auto confiança, Atenção Concentrada, comunicação, criatividade, escuta, resistência a frustração, resistência a pressão, relacionamento interpessoal.

2 - Tesoura

Objetivo:

Observar a atenção

Material:

Tesoura

Instruções:

O grupo deve ficar em roda. O facilitador mostra a tesoura dizendo que pode passa-la de 3 maneiras: fechada, aberta ou cruzada. Ao participante da direita.

O facilitador dirá se está correto ou não e todos devem tentar adivinhar qual é a senha.

Os participantes que descobrirem não podem passar a diante a senha. O segredo está no movimento das pernas. Pernas cruzadas, tesoura cruzada.

Competências observadas:

Atenção Concentrada, capacidade de seguir as normas, criatividade, observação, persistência, resistência a frustração, resistência a pressão.

3 - LOCOMOTIVA HUMANA

- **Objetivo:**
- Verificar Atenção, percepção, memória, integração.

- **Material:**
- Cd com música

- **Instruções:**
- As pessoas caminham pela sala durante aproximadamente 5 minutos relembrando o nome dos demais participantes e observando uma qualidade presente em cada um deles.
- O facilitador coloca uma fita com diversos trechos de músicas.
- Um dos participantes inicia a dinâmica identificado como locomotiva e sai pela sala dizendo o nome e a qualidade de uma das pessoas do grupo, no ritmo da música.
- Aquele que foi chamado prende-se à cintura da locomotiva e chama outro participante, destacando sua qualidade (sem sair do ritmo da música que estiver tocando no momento).
- Este processo deve ser repetido até que o trem esteja formado por todos os integrantes do grupo.
- Após todos os participantes terem formado o trem, pode-se fazer o processo inverso, a fim de ampliar a dinâmica: antes de cada um se sentar deve pronunciar o nome e a qualidade daquele que está a sua frente até que se chegue à locomotiva.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, atenção difusa, Comunicação, iniciativa, escuta, julgamento, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe.

4 – Qual é o número?

- **Objetivo:**
- Observar a atenção

- **Material:**
- Palitos de dente

- **Instruções:**
- Assentado no chão com os palitos, o facilitador fará uma pergunta que número é esse e que todos precisam apenas responder. Como que formando uma figura, o facilitador coloca no chão os palitos e, a cada vez, apontará a figura com UM dedo, QUATRO dedos, DEZ dedos, etc
- Acertam as pessoas que descobrirem que o segredo está no número de dedos e não nos palitos

- **Competências observadas:**
- Atenção Concentrada, capacidade de seguir as normas, criatividade, observação, persistência, resistência a frustração, observação, liderança.

5- Vou para ilha

- **Objetivo:**
- Observar a atenção

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O facilitador fala: vou para uma ilha e levarei um calendário. A seguida pergunta para qualquer um do grupo o que ele levará.
- Todos devem descobrir que só entra na ilha se levar alguma coisa que inicie com a letra c.
- Variações: objeto da sala, inicial de seu nome, cor, algo que esteja usando.

- **Competências observadas:**
- Atenção Concentrada, capacidade de seguir as normas, criatividade, observação, persistência, resistência a frustração, liderança.

6 – Mercado de frutas

- **Objetivo:**
- Aquecimento e atenção concentrada

- **Material:**
- Uma cadeira para cada participante.

- **Instruções:**
- 1. O animador convida os presentes a sentarem-se formando um círculo e dá a cada um o nome de uma fruta. Os nomes das frutas são repetidos várias vezes.
2. Explica a maneira de fazer o exercício: Conta-se uma história e toda vez que for mencionado o nome de uma fruta, a pessoa que recebeu o nome daquela fruta troca de lugar. Se, entretanto, aparecer na história a palavra cesta, todos mudam de lugar. Como o animador também participa do jogo, uma pessoa permanecerá em pé e fará a sua própria apresentação. A dinâmica será repetida várias vezes, até que todos tenham se apresentado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

7 – Empresa Link

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária da área de Telemarketing vai até o ambulatório alegando estar sentindo-se mal e exige que a enfermeira a acompanhe até o médico. Não é conduta da empresa liberar o profissional para acompanhamento externo. Sua queixa principal é obstrução nasal.
- Caso 02: É freqüente a solicitação de empréstimos por parte dos funcionários de várias áreas, que alegam a necessidade, por diversos motivos. Percebeu-se que a maior incidência é na área de vendas, mas o gerente não admite esse fato e irrita-se ao ser confrontado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

8 – Empresa Link 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Alguns funcionários da linha de produção ao necessitar de atendimento hospitalar, procura qualquer um, sem antes checar se ainda é credenciado pela rede, bem como, se o seu plano cobre esse atendimento. Sendo o caso de urgência, eles são forçados pela situação, a deixar cheques como garantia para ressarcimento posterior.
- Caso 02: A diretoria da Link está solicitando um projeto da área de Serviço Social, voltado à Qualidade de Vida. Quais os principais assuntos e ações a serem desenvolvidos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

9 – Empresa Link 3

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária procura o Serviço Social solicitando imediatamente uma transferência de área, pois sua chefia a ofendeu e não é a primeira vez que isso acontece. Pessoa está descontrolada, falando alto e chorando muito. A funcionária possui 5 anos de casa e apresenta bom desempenho. Nesse mesmo momento você está com uma reunião marcada com as chefias para apresentar seu projeto de Qualidade de Vida. Todos eles já estão aguardando sua presença na sala.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

10 – situações diárias

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Um funcionário lhe procura contando sua situação financeira, dizendo que está preste a perder o apartamento e o carro, pois não tem dinheiro para pagar as prestações. Seu salário atual é R$ 1.300,00 e ele quer um empréstimo de R$ 4.000,00. Qual sua atitude?
  - Você tem um funcionário HIV – Soro positivo. Como visualiza seus atendimentos para estes funcionários? Quais os procedimentos que teria?
  - Um funcionário comparece ao trabalho alcoolizado e não é a primeira vez. A chefia imediata solicita seu auxílio. Qual o procedimento que faria?
  - Um funcionário sofre um acidente ao vir para o trabalho. É socorrido pelo resgate. Qual sua atitude e os procedimentos que teria?
  - Um funcionário lhe procura para pedir auxílio sobre o filho, que é dependente químico e está em estado grave, pelos efeitos causados pela droga. Qual seu posicionamento?
  - Um funcionário lhe procura por estar tendo um conflito com a gerência, pois a mesmo não o escuta, não é acessível e inflexível. A gerência por sua vez, expõe que o funcionário é irresponsável e indisciplinado quanto a horário e prazo de entrega de trabalhos. Qual seu posicionamento?
  - Como agiria diante de um falecimento de um parente próximo de um funcionário? E se fosse falecimento de um funcionário da empresa?
  - Como agiria se após sua avaliação, um candidato fosse reprovado e o gerente insistisse em sua admissão? No perfil desse funcionário acusou que o mesmo possui dificuldade para lidar com situações de conflitos e mudanças e rigidez.
  - Como caracteriza prioridades nas vagas, visto que sua demanda é a seguinte: 10 vendedores, 1 advogado, 2 analistas faturamento e cobrança, 5 seguranças, 1 recepcionista e 2 analistas de sistemas.
  - Qual o papel da coordenação no recrutamento e seleção?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

11 – situações diárias 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Como agiria se um demandante indicasse candidatos para sua avaliação e você descobre que os gerentes já prometeram admissão. O perfil desse candidato é inadequado, pois apresentam sérios problemas emocionais. Como agiria?
  - Você vê um homem em um restaurante, no caixa para pagar a conta. Quando está para sair do estabelecimento, ele pega um chocolate e coloca no bolso, sem pagar. Você está atrás dele. O que faz?
  - Você está andando na rua e encontra uma carteira, olha de um lado e de outro e não há ninguém a sua volta. O que faz?
  - Você está andando e vê algumas notas ($) no chão. Logo há frente há crianças brincando. O que faz?
  - Você está em um restaurante por kilo, e esqueceu de pesar sua comida. Porém, só dará conta da situação quando já tiver saído do restaurante. Você volta para pagar a conta?
  - Você recebeu troco a mais na compra de algo. Ao mesmo tempo, você está precisando de dinheiro, pois está com muitas dívidas e o salário não está adiantando. O que faz?
  - Você é casado (a) e está passando por uma situação difícil. Conhece uma pessoa muito interessante e atraente, que lhe convida para sair. Qual sua atitude?
  - Você cometeu um erro em seu trabalho. Seu chefe está acusando um outro membro da equipe de ter cometido o erro e dá uma suspensão para o mesmo, pois fica muito nervoso. Qual sua atitude?
  - Você tem, como regra básica, não utilizar o telefone após as 18:00 horas. Seu chefe é intransigente e não negocia exceções. Surgiu um assunto muito importante para você. Você dá um jeitinho e utiliza o telefone ou abre mão de seu assunto?
  - Você atende um telefonema de um Headhunter, querendo conversar com você a respeito de uma proposta de trabalho "tentadora". Ele quer conhecê-lo hoje sem falta. Mas neste dia, você já havia marcado um compromisso com sua equipe de trabalho. Você sairia durante o expediente para verificar tal proposta?

  – **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12 – situações diárias 3

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Você está de férias e resolveu passear no interior. Instalou-se em um hotel e quando abre a porta do quarto, encontra um relógio em cima do frigobar. Você chamaria a camareira?
  - Sua filha de 17 anos está namorando um homem de 40 anos de idade. Você a aconselharia a deixá-lo?
  - Você engravidou uma menina de 16 anos, no momento mais difícil de sua vida, pois você está noivo de outra pessoa. Você se casaria com ela?
  - Você mora num prédio. Seu vizinho (a) do apartamento em frente, muito bonito (a) faz yoga todas as noites sentado (a) próximo à janela. Nesta noite, o vizinho (a) está sem roupa. Você avisa o sindico?
  - Seu chefe convida você para ficar até mais tarde em seu trabalho. Você percebe que não há excesso de trabalho e que logo após que todos saem, convida-o (a) para jantar. Você aceita?
  - Num processo de uma determinada vaga, apresentam-se candidatos com potenciais equivalentes. Um com excelente físico e outro deficiente. A função é de atendente / recepção. Você contrataria o deficiente?
  - Na empresa onde você trabalha, existe uma vaga e você indica um amigo (a) seu. Como você conhece o chefe da área, existe grande possibilidade de conhecer o perfil do cargo. Você dá algumas dicas sobre a entrevista?
  - Você descobre um funcionário HIV em sua equipe. Neste momento, ele começa a apresentar reações na pele em virtude da doença e os demais membros começam a desconfiar e afastar-se dele. Você conversa com ele?
  - Você precisa contratar um fornecedor para um trabalho e está analisando duas empresas. Um fornecedor lhe oferece uma quantia considerável em $ caso feche o contrato com a empresa dele. Tal quantia cobre sua dívida no Banco e você não precisará, então, vender o carro do seu filho para pagar a dívida. Você aceita?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

13 – Dominó

- **Objetivo:**
- União do grupo em torno de um objetivo

- **Material:**
- dominó

- **Instruções:**
- Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional.
- O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

14 – Quebra cabeça de redação

- **Objetivo:**
- avaliar assimilação, compreensão e retenção do conteúdo, troca de informações, motivação, criatividade, integração.

- **Material:**
- Filipetas em branco, canetas, caixinha, música, cartolina branca, durex ou fita crepe.

- **Instruções:**
- Cada participante recebe duas filipetas e deve elaborar um novo parágrafo que possa ser acrescentado ao texto, de acordo com suas próprias idéias.
- Depois, deve copiá-lo na segunda filipeta.
- Cada participante entrega uma das filipetas ao Facilitador, que deposita-as em uma caixinha ou similar.
- Cada membro do grupo sorteia um parágrafo e sai em busca daquele que o escreveu.
- Quando encontrada, a cópia é entregue àquele que a sorteou e ambas as filipetas devem ser coladas em uma cartolina branca previamente preparada e anexada na parede pelo Facilitador.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

15 - Você, pés amarrados e cegos

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- Fita crepe para fazer os quadrados

- **Instruções:**
- Você está no quadrado número 3, os cegos estão no quadrado número 1 e os pés amarrados no quadrado número 2.
- A sua missão é, sem falar nada, fazer com que em 20 minutos todo o grupo esteja no seu quadrado. Só que para isto existem algumas regras que vocês têm que seguir:
- Ninguém pode sair de dentro dos quadrados, a não ser atravessando de um para outro.
- A única maneira de atravessar de um quadrado para outro é fazendo-se uma ponte com as "tábuas" de E.V.A. que estão ao lado dos cegos.
- Só os cegos podem pegar e manipular as tábuas.
- O pé amarrado só pode atravessar a ponte se fizerem dupla com um cego(um pé amarrado - um cego), que servirá de apoio para que este possa pular.
- Tanto os cegos quanto os pés amarrados só podem passar para o seu quadrado (3) se todos já estiverem no quadrado 2.
- A cada vez que alguém não seguir uma das regras acima o focalizador vai falar "quebra de protocolo", a pessoa tem que voltar para onde estava e o grupo perde um minuto no tempo total para chegar na meta do jogo..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

16 - Ruídos diferentes

- **Objetivo:**
- Ativador

- **Material:**
- Vendas para os olhos. O pedir para a pessoa ficar de olhos fechados.

- **Instruções:**
- Formar um círculo com os participantes;
- Pedir para cada um fazer um ruído característico e fazê-lo para o resto do grupo. O ruído deve ser diferente dos outros;
- Perguntar se todos ouviram os ruídos da esquerda e direita;
- Dispersar os participantes e vendá-los. Pedir para recomporem o círculo, localizando os ruídos certos e indo na direção deles.
-
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

17 –A avenida

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe; Flexibilidade; Organização; Raciocínio Lógico/Analítico

- **Material:**
- **<u>Material:</u>**
  Uma cópia para cada membro da avenida complicada, caneta.

- **Instruções:**
- 1. O coordenador formará subgrupos de 5 a 7 pessoas, entregando a cada participante uma cópia da avenida complicada (Anexo 1);
- 2. Todos os subgrupos procurarão resolver o problema da avenida complicada, com a ajuda de toda a equipe;
- 3. Obedecendo as informações constantes da cópia a solução final deverá apresentar cada uma das cinco casas caracterizadas quanto a cor, ao proprietário, a condução, a bebida e ao animal doméstico;
- 4. Será vencedor da tarefa o subgrupo que apresentar primeiro a solução do problema;
- Texto próxima página
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

17 –A avenida

- Sobre a avenida complicada encontram-se cinco casas numeradas; 801, 803, 805, 807 e 809, da esquerda para a direita. Cada casa caracteriza-se pela cor diferente, pelo proprietário que é de nacionalidade diferente, pela condução que é de marca diferente, pela bebida diferente e pelo animal doméstico diferente.

- As informações que permitirão a solução da AVENIDA COMPLICADA são:
- As cinco casas estão localizadas sobre a mesma avenida e no mesmo lado
- O Mexicano mora na casa vermelha
- O Peruano tem um carro Mercedes Benz
- O Argentino possui um cachorro
- O Chileno bebe coca-cola
- Os coelhos estão à mesma distância do Cadilac e da cerveja
- O gato não bebe café e não mora na casa azul
- Na casa verde bebe-se whisky
- A vaca é vizinha da casa onde se bebe coca-cola
- A casa verde é vizinha da casa direita, cinza
- O Peruano e o Argentino são vizinhos
- O proprietário do Volkswagen cria coelhos
- O Chevrolet pertence à casa cor de rosa
- Bebe-se pepsi-cola na casa 03
- O Brasileiro é vizinho da casa azul
- O proprietário do carro Ford bebe cerveja
- O proprietário do coelho é vizinho do dono do Cadilac
- O proprietário do carro Chevrolet é vizinho do dono do cavalo.

18 –Jogo: Tangran

- **Objetivo:**
- Essa vivência tem por objetivo fazer com que os participantes, em equipe, formem figuras do tangran.

- **Material:**
- transparências de retroprojetor com figuras do tangran: Jogos de tangran:

- **Instruções:**
- Entregar a cada grupo 2 ou 3 jogos do tangran:
- – Marcar tempo e pedir para que o pessoal monte as figuras do tangran que estão no painel, ou projetadas:
- Reforçar que para montar as figuras devem ser usadas as 7 peças necessariamente, sem sobrepô-las:
- O coelho só vale 10 pontos:
- 2 – O cavaleiro vale 100 pontos:
- 3 – Todas as demais figuras valem 50 pontos cada:
- 4 – Ganhará um prêmio extra o grupo que criar uma figura diferente do painel.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

19 –Outras funções

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe; Flexibilidade;; Raciocínio Lógico/Analítico; criatividade

- **Material:**
- Folha com as idéias e lápis

- **Instruções:**
- O propósito desse trabalho é fazer com que os participantes pensem em coisas diferentes das habituais (mudança de paradigma). Também permite a discussão, onde se avalia todos os elementos inerentes a ela.
- O coordenador da dinâmica entrega a cada participante uma folha de papel sulfite e uma caneta
- Pede que cada um, individualmente, anote todas as idéias que tiver sobre o assunto que será colocado. Para isso, marca 5 minutos.Passado o tempo determinado, o coordenador da din6amica reúne as pessoas em pequenos grupos, onde neles, cada qual exporá as idéias que teve. De todas as idéias surgidas, o pequeno grupo elegerá as 6 consideradas melhores, por consemso. Para issso, marcar 20 minutos.Após esse tempo marcado, os pequenos grupos juntam-se num plenério, onde cada um colocará as 6 melhores idéias escolhidas. Quando todos conhecerem as idéias eleitas, o plenário, por consenso, deverá eleger as 10 melhores de todas. Todas as idéias consensadas deverão ser anotadas em flip chart pelo coordenador da dinâmica.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

19 –Outras funções

- **TEMAS PROPOSTOS:**
- Pense em outra utilidade para o TIJOLO, além de construir parades e muros.
- Pense em outra utilidade para o CLIPS, além de prender papéis.
- Pense em outra utilidade para o SAPATO, além de calçar os pés.
- Pense em outra utilidade para um CADERNO, além de nele se fazer anotações
- Se o nosso pais não se chamesse BRASIL, que nome ele deveria ter ?
- Quando está sem relógio, como descobre que horas são ?
- Além de CALÇADA, que nome deveria Ter o local onde se transitam pedestres ?

20 –
INCORPORAÇÃO DE PERSONAGENS

- **Objetivo:**
- Observar o processo de escolhas
- **Material:**
- Folha com as celebridades e lápis
- **Instruções:**
- O coordenador da dinâmica reúne o pessoal em forma circular, e coloca a seguinte estória:
- “Os personagens abaixo estavam todos viajando no mesmo avião, para uma conferência na ONU (Organização das nações Unidas), em genebra, quando o avião apresentou uma pane numa das turbinas e precisa fazer uma aterrissagem de emergência numa fazenda, distante 1.200 quilômetros do local da conferência.O fazendeiro tinha um pequeno avião onde cabiam apenas 4 pessoas nele, além do piloto. Fez a proposta de levar as 4 pessoas que se interessassem em defender sua causa na ONU, que era a “Preservação de Floresta Amazônica”.Como a conferência teria início naquele mesmo dia, os passageiros tinham apenas 20 minutos para decidir qual dos 4 iriam, já que todos estavam indo para lá justamente para defender a mesma causa.”Mostra o rol de personagens abaixo e pede para que cada um incorpore um personagem da lista e defenda seu argumento para ser uma das 4 pessoas no avião.
- Personagens: 01 – MADRE TEREZA; 02 – GANDHI; 03 – PEDRO ALVARES CABRAL; 04 – JOHN F. KENNEDY; 05 – CHICO XAVIER; 06 – PELÉ; 07 – O ATUAL PRESIDENTE DO BRASIL; 08 – O PAPA
- 09 – DR. ZERBINI; 10 – WALT DISNEY; 11 – JORGE AMADO; 12 – AIRTON SENNA; 13 – JOHN LENNON; 14- DR. SABIN;15 – BETINHO; 17 – ROBERTO MARINHO; 18- ROBERTO CARLOS; 19 – STING; 20 – CACIQUE JURUNA
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

21 – Casais

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível fácil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- Três casais vivem felizes numa cidade. Com base nas dicas abaixo, tente descobrir o nome de cada marido, a profissão e o nome das respectivas esposas.
- 1 – O médico é casado com Maria.
- 2 – Paulo é advogado;
- 3 – Patrícia não é casada com Paulo;
- 4 – Carlos não é médico.
- Dados: Maridos: Caros, Luis e Paulo; Profissões: Médico, Engenheiro e Advogado; Esposas: Lúcia, Patrícia e Maria.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – Arte em gelo

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- Um escultor de gelo recebeu de 5 restaurantes encomendas diferentes. Para cada uma utilizou ferramentas diferentes. Com as informações dadas sobre o peso de cada escultura, descobri também o nome de cada uma assim como o restaurante que a encomendou e a ferramenta utilizada.
- 1 – A escultura de rosas criada para MR. Gelo pesava mais que a escultura com um pegador de gelo, mas menos que a escultura de um boneco de neve;
- 2 – Uma escultura foi feita de uma cesta para Delícias Árticas. A escultura feita com um ralador pesava menos que a esculpida com a faca.
- 3 – Uma das esculturas foi árvore de 22 kg para o Delícias Congeladas usando apenas uma espátula.
- 4 – Nem a escultura feita com uma serra nem a feita com uma faca eram o cisne de 20 kg criados poara Rainha Gelada.
- Dados: Escultura: Cesta, Rosas, Boneco de neve, Cisne e àrvore; Peso: 18, 19, 20, 21 e 22; Ferramenta: Serra, espátula, faca, Pegador de gelo e Ralador; restaurante: Delícias àrticas, Frios e Petiscos, Rainha Gelada, Delícias Congeladas e MR. Gelo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

23 – O autor e seus heróis

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- O escritor denilson é autor de mais de 100 livros. Com dicas abaixo, descubra o nome e sobrenome de cada herói, sua profissão e a história.
- 1- É claro que, devido as superstições de Denilson, nenhum herói tem nome e sobrenome iniciados com a mesma letra;
- 2 – Rodrigo, que trabalha na editora da família, não é o homem de sobrenome Gouvea que aparece na aventura, geralmente libertando tribo de escravos;
- 3 – Josias (cujo sobre não é Vila) não é enólogo cujas as viagens internacionais em busca de novas bebidas para vender em suas lojas são bastante conhecidas;
- 4 – Adão Punhol é um personagem desde 1960;
- 5 – O nome Fragosoltem exatamente 2 letras a menos que o do herói das histórias sobrenaturais;
- 6 – O geólogo que aparece em um livro de ficção não é Marcelo, cujo sobrenome não é Diniz;
- 7 – Gildo aparece na história de espionagem, sempre envolvido em alguma operação para salvar o mundo . Gildo não é o sr. Vila, o velejador, que tendo herdado a herança de seu pai, passa o tempo viajando. O sr. Vila não é o heroí das histórias sobrenatuaris.
- Dados: Nome: Adão, Gilsdo, Josias, Marcelo e Rodrigo; Sobrenome: Diniz, Fragosol, Gouvea, Punhol e Vila; Profissão: Engenheiro, Geólogo, Editor, Enólogo e Velejador; Genero: Aventura, Crime, Espionagem, Ficção e Sobrenatura.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

DINÂMICAS PARA AUTO ESTIMA

1 - PASSADO, PRESENTE E FUTURO

- **Objetivo:**
- Levantamento de expectativas com relação a si e ao evento, auto-reflexão, auto-percepção, sensibilização.

- **Material:**
- Fita adesiva colorida (3 cores), sulfite, canetas, lápis de cor, objetos de uso pessoal (individual)

- **Instruções:**
- No chão da sala, o Facilitador deve, com as fitas coloridas, colar 3 linhas paralelas (2m comprimento) mantendo um espaço de aproximadamente 2 passos largos entre elas.
- Os espaços representam, respectivamente, passado, presente e futuro, em relação à vida pessoal, profissional ou outra questão abrangente pertinente.
- Individualmente e em absoluto silêncio, cada treinando coloca-se em pé dentro do espaço PASSADO e verifica como se sente.
- Através de desenhos ou com um objeto pessoal, representar esse sentimento e deixá-lo no espaço.
- O mesmo processo é feito para PRESENTE e FUTURO com o tempo aproximado de 5 minutos para cada espaço.
- Em grupo aberto cada um traduz em palavras seus sentimentos e o porquê dos desenhos e/ou escolha dos objetos.

- **Competências observadas:**
- Auto conhecimento, auto motivação, comunicação, criatividade, iniciativa, integridade, planejamento e raciocínio lógico.

2 - **MINHA VIDA PELAS FIGURAS**

- **Objetivo:**
- Integração, apresentação, aquecimento, sensibilização, percepção de si, reflexão, comunicação, conhecimento de si.

- **Material:**
- Figuras diversas (pessoas, formas, animais) de jornais, revistas, em branco e preto ou colorido.

- **Instruções:**
- , solicitar que os participantes pensem (ou escrevam) a estória da sua vida (familiar, afetiva, profissional), por aproximadamente 10 minutos.
- Espalhar figuras pelo chão (ou mesa grande) para que cada um procure aquela que mais se identifica.
- Importante, nesta técnica, ter disponível muito maior número de figuras do que de participantes, para que fiquem à vontade na escolha.
- Sucintamente, solicitar que cada participante conte a estória de sua vida através da figura, onde dirá o que chamou sua atenção sobre ela.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, auto conhecimento, auto estima, iniciativa, criatividade, comunicação, dinamismo, trabalho em equipe (ao dividir o material) ,relacionamento interpessoal, sociabilidade.

3- **OBSTÁCULOS**

- **Objetivo:**
- percepção de si, conhecimento de si e auto confiança.

- **Material:**
- garrafas, latas, cadeiras ou qualquer outro objeto que sirva de obstáculo, e lenços que sirvam como vendas para os olhos.

- **Instruções:**
- Os obstáculos devem ser distribuídos pela sala. As pessoas devem caminhar lentamente entre os obstáculos sem a venda, com a finalidade de gravar o local em que eles se encontram. As pessoas deverão colocar as vendas nos olhos de forma que não consigam ver e permanecer paradas até que lhes seja dado um sinal para iniciar a caminhada. O professor com auxilio de uma ou duas pessoas, imediatamente e sem barulho, tirarão todos os obstáculos da sala. O professor insistirá em que o grupo tenha bastante cuidado, em seguida pedirá para que caminhem mais rápido. Após um tempo o professor pedirá para que todos tirem as vendas, observando que não existem mais obstáculos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, auto conhecimento, auto estima, iniciativa, dinamismo, persistência, sociabilidade.

4- CARTA A SI MESMO

- **Objetivo:**
- percepção de si, conhecimento de si, planejamento e auto confiança.

- **Material:**
- Envelope, sulfite, caneta

- **Instruções:**
- Individualmente, cada treinando escreve uma carta a si próprio, como se estivesse escrevendo a seu (sua) melhor amigo (a).
- Dentre os assuntos, abordar: como se sente no momento, o que espera do evento (curso, seminário, etc.), como espera estar pessoal e profissionalmente daqui a 30 dias.
- Destinar o envelope a si próprio (nome e endereço completo para remessa).
- O Facilitador recolhe os envelopes endereçados, cola-os perante o grupo e, após 45 dias aproximadamente, remete ao treinando (via correio ou malote).

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, auto conhecimento, auto estima, auto motivação, iniciativa, dinamismo, persistência, planejamento, sociabilidade.

5- A maior maravilha do mundo

- **Objetivo:**
- percepção de si, conhecimento de si e auto confiança.

- **Material:**
- Caixa com espelho dentro

- **Instruções:**
- O facilitador pergunta quais são as 7 maravilhas do mundo.
- Depois diz que a maravilha melhor de todos, eles irão observar na caixa.
- Pede-se que um por um, sem comentar o que viram, olhe para dentro da caixa.
- Após todos terem olhado, inicia-se um questionamento: O que viu é realmente a coisa mais importante do mundo? O que tem feito para preservá-la

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, auto conhecimento, auto estima, auto motivação, iniciativa, sociabilidade.

6- **Auto imagem**

- **Objetivo:**
- percepção de si, conhecimento de si e auto confiança.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O facilitador conta a seguinte estória: no pátio de um manicômio encontrei um jovem pálido e transtornado. Perguntei a ele o que ele estava fazendo ali. “ Meu pai queria fazer de mim um retrato dele mesmo, assim como meu tio. Minha mãe via em mim a imagem de seu pai. Meu irmão achava que deveria ser como ele: um atleta. Os meus mestres queriam que fosse igual a eles. Por isso vim para cá. Posso ser eu mesmo.”
- Ao término da estória, cada participante deverá escrever quem ele é em poucas palavras.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, auto conhecimento, auto estima, auto motivação, iniciativa, sociabilidade.

7 - MINHA SITUAÇÃO NO GRUPO

- **Objetivo:**
- percepção de si, conhecimento de si e auto confiança.

- **Material:**
- 1 folha com as pergun

- **Instruções:**
- Pedir para que cada um reflita individualmente a partir das questões colocadas. Como me sinto no grupo?
- Qual o meu espaço no grupo?
- Quando fico mais à vontade?
- O que me constrange no grupo?
- Tenho mais facilidade de comunicação.....
- Que coisas não gosto de falar no grupo?
- O que me traz mais satisfação no grupo?
- Como gostaria de ser no grupo?
- O que (ainda) receio no grupo?
- Minhas dificuldades no trabalho em grupo....
- Minhas facilidades no trabalho em grupo....
- Que dificuldades eu acho que causo aos que trabalham comigo?

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, auto conhecimento, auto estima, auto motivação, iniciativa, sociabilidade.

8 – “Eu” desenhado pelo grupo

- **Objetivo:**
- Apresentação e verificar como os outros me vêem

- **Material:**
- Caneta e papel para todos os participantes.

- **Instruções:**
- 1. Sentados em círculo, cada um recebe uma folha e uma caneta; escreve o nome e faz um desenho que represente a si mesmo (pode ser um boneco de "palitinhos" ou com detalhes), deixar uns 2 a 3 minutos, incentivar os preguiçosos e os tímidos. Observar o desenho: ele está pronto, mais ou menos, o que você gostaria de fazer?
  2. Agora cada um passa o desenho para o colega do lado direito, pedir que ele acrescente uma coisa ao desenho, passar novamente para a direita até chegar no dono do desenho.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

9 – O BARCO

- **Objetivo:**
- Reflexão sobre si mesmo

- **Material:**
- Uma folha em branco tesoura

- **Instruções:**
- nossa vida nós podemos representar como um barco que navega em alto mar. (fazer o barco de papel).
  b) Há momentos da nossa vida que este mar se mostra calmo, mas em muitos momentos nós navegamos por entre tempestades que quase nos leva à naufragar. Para não corrermos o risco de naufragar precisamos equilibrar bem o peso de nosso barco, e para isso vejamos o que pode estar pesando dentro desse barco.
  c) O barco pesa do lado direito. São as influências do mundo. Ex: Ambição, drogas, televisão, inveja, etc.
  d) Vamos tirar de dentro do nosso barco tudo isso para que ele se equilibre novamente. (Cortar a ponta do lado direito do barco)
  e) Navegamos mais um pouco e de repente percebemos que o outro agora é que está pesado, precisamos tirar mais alguma coisa deste barco. Deste lado do barco está pesando: egoísmo, infidelidade, impaciência, desamor, falta de oração, etc. (Cortar a ponta do lado esquerdo do barco)
  f) Percebemos agora que existe uma parte do barco que aponta para cima: é a nossa fé em Jesus que nós queremos ter sempre dentro do nosso barco, esta nossa fé nós vamos guardar e cuidar com carinho para nos sustentar na nossa jornada. (Cortar a ponta de cima do barco e colocar em algum lugar visível)
  g) Vamos abrir este nosso barco e ver como ficou. (Abrindo parece uma camisa)
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

10 – O arquiteto

- **Objetivo:**
- Despertar para a importância do indivíduo no grupo e na vida.
- **Material:**
- Uma cartolina e lápis de cor.

- **Instruções:**
- 1. O coordenador deve desenhar um retângulo de cor fraca na cartolina e incentivar cada integrante a ajudar na construção de uma casa.
  2. Cada um deve ser incentivado a refletir para que escolha as partes que o representam ou que deseja representar no grupo.
  3. Depois de todos ilustrarem seu papel no grupo, cada um deve expor ao grupo a razão de seu desenho.

- **Competências observadas:**
- Observação, atenção concentrada, persistência, organização, planejamento, trabalho em equipe.

11 – Qualidades e pontos de melhoria

- **Objetivo:**
- Perceber os valores pessoais; perceber-se como ser único e diferente dos demais.
- **Material:**
- Folha e caneta
-
- **Instruções:**
- 1 - Em círculo, sentados.
  2 - Distribuir uma folha para cada um, pedindo que liste no mínimo dez características próprias. Dar tempo.
  3 - Solicitar que virem a folha, dividam-na ao meio e classifiquem as características listadas, colocando de um lado as que facilitam sua vida e do outro as que dificultam. Dar tempo.
  4 - Em subgrupos, partilhar as próprias conclusões. Avaliação:
  Qual o lado que pesou mais? - O que descobriu sobre você mesmo, realizando a atividade?
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

12 – PERSONAGENS

- **Objetivo:**
- Verificar o auto conceito

Material:

- um pôster em que apareça uma figura humana sobre um ponto de interrogação. Um cartão para cada pessoa.
- **Instruções:**

- Distribuído o cartão aos participantes, o animador passa à motivação do exercício.

"Raramente encontramos um ser humano que não admire alguém: um herói, um santo, um cientista... ou mesmo

pessoas comuns, mas cuja a vida lhe causou impacto. Hoje iremos apresentar ao grupo alguns comentários acerca

dessa pessoa a quem admiramos, seja ela viva ou morta, não importa sua nacionalidade, nem tampouco seu prestígio junto a sociedade."
- Convidam-se os presentes a anotarem no cartão o nome da personagem e as razões de sua admiração.
- Logo após, reúnem-se em equipe e cada qual indica sua personagem e os motivos de sua admiração, após o que, os demais podem fazer perguntas. É preciso evitar que as preferências das pessoas sejam questionadas.

Competências observadas:

- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

13 – DENTRO E FORA DO CORAÇÃO

- **Objetivo:**
- Perceber os valores pessoais;.

- **Material:**
- Cartolina com um coração desenhado
-
- **Instruções:**
- Primeiro Momento:
  Colocar o cartaz com o desenho do coração no centro da sala. Cada pessoa escreve, fora do coração, uma palavra que

  expresse o que vê e ouve das pessoas sobre si mesmo.
- Segundo Momento:
  Escreve dentro do coração uma palavra que expresse o que está sendo feito para mudar esse ponto de melhoria.
- Terceiro Momento:
  Pedir que comparem o que está escrito dentro e fora do coração.

Competências observadas:

- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

14 – Velas e desejos

- **Objetivo:**
- Aquecimento, auto estima e apresentação

- **Material:**
- Duas velas uma nova e outra velha.

- **Instruções:**
- a) Grupo em círculo e ambiente escuro.
  b) Eu..., tenho apenas alguns minutos para... (a vela gasta, acesa, vai passando de mão em mão).
  c) Apaga-se a vela gasta e acenda a nova. Ilumina-se o ambiente.
  d) A vela passa de mão em mão e cada um completa a frase: Eu..., tenho muito tempo ainda pela frente para...
  e) Analisar a dinâmica e os sentimentos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

15 – Revendo seus próprios valores

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, auto estima e apresentação

- **Material:**
- Cartões com alguns valores

- **Instruções:**
- a) Cada pessoa recebe um cartão com um valor que ela possui.
  b) Deixar um momento para a reflexão pessoal.
  c) Depois cada um vai dizer se considera ter mesmo este valor ou não.
- d) Só no final da dinâmica, alguns guardam para si, outros souberam reconhecer este valor em outra pessoa, outros até dividem o cartão com quem tem o mesmo valor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

16 – Como transo meu dinheiro

- **Objetivo:**
- aquecimento e raciocínio lógico
- **Material:**
- Folha de respostas, lápis
- **Instruções:**
- as folhas de respostas e pedir para colocarem respostas objetivas, com no máximo 2 palavras para as questões. Fazer uma rodada pedindo para que cada integrante fale sua resposta.
- Pedir para que eles troquem a palavra dinheiro pela palavra afeto. Fazer outra rodada, pedindo para que os integrantes falem as respostas que haviam escrito anteriormente, agora com a nova palavra. Fazer uma analogia com o assunto: sentimento e materialismo; Como as pessoas coordenam o lado afetivo e o lado material.
- **Questão:**
- **COMO TRANSO MEU DINHEIRO?**
- * Como Dou?
- * Como Peço?
- Como Empresto?
- Como Cobro?
- *Como Controlo?
- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

17 – Meus sentimentos

- **Objetivo:**
- Verificar a integração, auto estima
- **Material:**
- Texto com as frases
- **Instruções:**
- Complete as seguintes frases:
- Quando entro num grupo novo, eu...
- Quando as pessoas me encontram pela primeira vez, em geral, elas...
- Quando estou num grupo novo sinto-me mais a vontade quando...
- Quando os outros permanecem em silêncio eu...
- Sinto-me mais produtivo quando...
- Eu fico irritado quando...
- Sinto mais medo quando...
- Fico magoado quando...
- Aqueles que realmente me conhecem, julgam que eu sou...
- Eu confio nas pessoas que...
- Sinto-me aceito quando...
- Minha maior força é...
- Competir é...
- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

18 – Folha Sulfite

- **Objetivo:**
- Aquecimento, resistir a frustração e aprendizado

- **Material:**
- folha

- **Instruções:**
- Distribua uma folha de papel para cada participante. Faça-os sacudir o papel com uma das mãos. A ação conjunta provocará um ruído característico. Em seguida, diga que aquele barulho representa o início da vida de cada um. Depois diga que eles não estavam satisfeitos com o que tinham antigamente e faça-os amassar bem o papel. Repita a operação umas cinco vezes, atribuindo um motivo qualquer para o "amasso", uma insatisfação qualquer. No final, as folhas estarão bem amassadas. Peça para que todos a sacudam no ar novamente. Não se escutará mais nenhum ruído. Moral da história: Apenas com o aprendizado, com o tempo, com a experiência, ficamos afinados e preparados para um recomeço cada vez melhor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

19 – Entrevista

- **Objetivo:**
- Apresentação dos participantes de forma criativa

- **Material:**
- Folha com as perguntas

- **Instruções:**
- O facilitador deve ter em mãos um questionário previamente preparado, onde contenha dados pessoais, endereço, local atual de trabalho e anteriores, cargo que ocupa, nível de instrução e cursos realizados, gostos pessoais como cor, comida, filma, livro, autor, dentre outros gostos, ainda o signo, o que espera do encontro, enfim os dados que julgar necessários:
- Pedir para que as pessoas se sentem em círculo e entregar um questionário para cada participante;
- Pedir para que os participantes NÃO preencham o questionário com os seus próprios dados;
- Dividir os participantes em duplas e pedir para que cada um entreviste o outro, preenchendo os dados da entrevista no questionário
- Após a entrevista e o preenchimento do questionário, pedir para um apresentar o outro. Exemplo: Se João coletou os dados de Maria e Maria de João, então João apresenta Maria e esta apresenta João;
- Deixar que a criatividade de cada um surja na apresentação do colega
- Permitir, tão logo termine a apresentação da pessoa que outros do grupo façam perguntas pessoais ou profissionais ao que acabou de ser apresentado;

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

20 – Fantoches

- **Objetivo:**
- Apresentação dos participantes de forma criativa

- **Material:**
- fantoches

- **Instruções:**
- Colocar no chão ou sobre uma mesa, diversos fantoches. A quantidade de fantoches deve ser igual ao número de participantes;
- Pedir para que cada participantes escolha um fantoche, por exemplo, aquele personagem que ache parecido consigo, ou que se identificou com ele
- Cada participante, durante 2 ou 3 minutos se apresentará ao grupo, utilizando-se do fantoche escolhido
- Sugerir aos participantes que falem, além dos dados pessoais, também sobre seu trabalho e gostos pessoais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

21 – curtograma

- **Objetivo:**
- Apresentação , administração do tempo

- **Material:**
- Folha de papel

- **Instruções:**
- Cada participante deverá colocar em cada tópico, 4 tarefas da vida profissional que:
- 1) Gosta e faz
- 2) Gosta e não faz
- 3) Não gosta e faz
- 4) Não gosta e não faz

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – Jogo da mímica

- **Objetivo:**
- O objetivo desta dinâmica é o de conscientizar os membros do grupo para a importância da percepção: auto e hetero.

- **Material:**
- Papeletas com as imitações

- **Instruções:**
- 1 – O coordenador informa ao grupo que irá distribuir uma papeleta para cada um, que contém uma atividade, que deverá ser realizada através de mímica (usando gestos e sons)
- 2 – Enfatiza a importância de todos participarem de dinâmica
- 3 – O coordenador distribui aleatóriamente as papeletas contendo as tarefas, a cada elemento, e avisa que a dinâmica durará de 2 a 5 minutos.
- 4 – Terminado o tempo, pedir para que todos voltem aos seus lugares. Distribui uma folha de papel e pede para que anotem todas as atividades que puderam perceber nos outros.
- 5 – O coordenador fecha o exercício mostrando até que ponto cada um percebe o outro; a importância das percepções nas relações, etc.
- Representante através de gestos e sons:
- Uma pessoa dando os últimos retoques no visual. Uma pessoa fazendo um discurso. Uma pessoa atendendo o telefone. Um padre rezando uma missa. Um guarda de trânsito. Uma pessoa escovando os cabelos. Uma pessoa escovando os dentes. Uma pessoa dirigindo um carro. Uma pessoa com dor nas costas. Uma pessoa com a perna engessada. Uma pessoa esmaltando as unhas. Uma pessoa tomando banho. Uma pessoa dormindo. Criar bastante atividade.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

23 – Fatos marcantes

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1- O coordenador pede aos participantes sentados em círculo que se apresentem, dizendo seu nome e dois fatos marcantes de sua vida. 2- Coordenador pede que todos virem as costas (evitando que um veja os outros) e escrevam ao mesmo tempo, o primeiro nome de todos os participantes do grupo, à medida que deles se lembrem. 3- Voltando-se novamente para o grupo, procuram saber qual o nome, que ficou esquecido na lista. Podem pedir que as pessoas indiquem mais um fato a fim de melhor fazer a ligação com o nome.
- 4- O grupo discute os nomes, sentimentos ligados a eles, dificuldades que sentiram para lembrar de todos, suas reações em não ser lembrados, etc. 5- O coordenador distribui outra folha em branco, na qual devem fazer a lista dos nomes novamente, pedindo-lhes que acrescentem anotações em relação à primeira impressão que tiveram das pessoas, deixando a folha anônima. 6- As folhas anônimas serão recolhidas, e o coordenador irá lê-las em voz alta: Os membros poderão reagir sobre a precisão ou relatividade das impressões, sobre o que sentiram, o que lhes surpreendeu, etc. 7- O grupo discutirá a precisão dos dados da primeira impressão, os efeitos da mesma e suas reações sobre a experiência.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

DINÂMICAS PARA SE OBSERVAR COMUNICAÇÃO

1 - Etiquetas

- **Objetivo:**
- comunicação

- **Material:**
- etiquetas

- **Instruções:**
- O facilitador cola na testa de cada participante uma etiqueta com um dos disseres abaixo. O restante do grupo deverá tratá-lo de acordo com o que está escrito.
- Com o passar do tempo, o participante deverá descobrir a palavra que está em sua testa.
- Palavras: aprecie-me; ensine-me; tenha piedade de mim; me elogie; ria de mim; ignore-me; fique com raiva de mim; ajude-me.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade,auto conhecimento.

2- Etiquetas

- **Objetivo:**
- Comunicação escuta

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O grupo em círculo e sentado o facilitador explica: Cada vez que mencionar o nome de um pássaro, todos devem erguer a mão direita e fazê-la flutuar, imitando um pássaro em vôo. Se mencionar um grupo de pássaros, ambas as mãos deverão flutuar. Se mencionar um animal que não voe, deverão ficar imóveis, com as mãos sobre os joelhos; quem errar sai do grupo e colabora com o facilitador na fiscalização. E então conta a história: "Esta manhã levantei-me cedo. O dia estava magnífico. O sol de primavera animava toda natureza e os pássaros (duas mãos) cantavam sem cessar.
- Ao abrir a janela do quarto, um pardal (mão direita), sem cerimônia, invadiu a casa, pondo o gato (mãos no joelho) em polvorosa.
- O papagaio (mão direita) que estava no jardim de inverno irritou-se com a correria do gato (mãos nos joelhos) e pôs-se a berrar, assustando os canários (duas mãos), que tranqüilamente cantavam em suas gaiolas. O pardal (mão direita) acabou saindo pela janela de onde entrou, deixando o gato (mãos nos joelhos) mais tranqüilo que foi brincar com o cachorro (mãos nos joelhos) já resignado com perda de seu pardal (mão direita) que planejava ter para o café da manhã. Sucessivamente acalmaram-se o papagaio (mão direita) e os canários (duas mãos). Continuando a contemplar a natureza, observei que se aproximou de um lindo vaso de flores um beija flor (mão direita). Ai pensei comigo, vai começar tudo de novo. O gato (mãos nos joelhos) felizmente, nesta altura se mantinha concentrado brincando com o cachorro (mãos nos joelhos) e não percebeu a aproximação do beija flor (mão direita). O papagaio (mão direita) se divertia com uma corrente pendurada em sua gaiola e os canários (duas mãos) cantarolavam mais tranqüilamente em suas gaiolas, saldando o lindo dia que iniciava..."

- **Competências observadas:**
- iniciativa, escuta, dinamismo, agilidade, relacionamento interpessoal, comunicação, flexibilidade, sociabilidade.

3- Linguagem

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- nada .

- **Instruções:**
- Forme grupos de 5 a 7 pessoas.
- Informe que cada equipe tem que criar uma nova língua. Essa nova língua tem que ter uma introdução, uma descrição para os objetos da sala, um comentário positivo, um comentário negativo e uma despedida.
- Dê 30 minutos para planejar e aprender esta nova linguagem.
- Em seguida, forme pares com integrantes de outra equipe. Aí eles terão 15 min para ensinar a nova língua um ao outro, mas só podem usar esta nova língua, sem usar qualquer outro dialeto.
- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

4- Escolhendo as palavras

- **Objetivo:**
- COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- sulfite .

- **Instruções:**
- 1. Formar duplas, sentados
- 2. Dar lápis e papel a cada um e pedir que listem todas as frases que ouvem freqüentemente no seu dia-a-dia e que consideram agressivas, ofensivas ou que causam desconforto.
- 3. Escolher mais forte e pedir que encontrem uma forma clara e gentil de dizer a mesma coisa.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

5- Mímica

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe e comunicação

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Formar subgrupos de aproximadamente cinco pessoas. O facilitador explica que dirá uma palavra e, simultaneamente, cada subgrupo deverá compor com seus corpos, sem falar, uma imagem que corresponde à palavra dita. (casa, coração, avião, cama, ponte, vela, barco, estrela, ect.)
- Comentários: Ressaltar a dificuldade de comunicação quando não se pode falar, mostrar como seria mais complicado de expressar se um dos componentes de qualquer um dos grupos não ajudasse.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, julgamento, raciocínio lógico, auto conhecimento.

6- Anúncio no jornal

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- nada .

- **Instruções:**
- 3 - Elabore um anúncio de rádio para o produto indicado.
- Seu produto deve ser divulgado sem que, no anúncio, apareçam as "palavras proibidas"
- Produto: Computador
- Palavras proibidas:
- Computador, hardware, software, programa, máquina, rapidez, teclado, disquete, compra, venda

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

7- SAUDAÇÕES

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- Filipetas com os nomes de pessoas ilustres e caixa .

- **Instruções:**
- Dois participantes saem da sala.
- No meio do circulo do grupo colocam-se duas cadeiras para personagens ”ilustres”, mas invisíveis. (Por exemplo: um orangotango, a miss universo, o presidente do país, jornalistas, cantores, artistas, etc.).
- Aqueles que saíram da sala sorteiam duas filipetas com nomes de personagens.
- Os participantes terão de saudar cada um dos personagens imaginários e o restante do grupo tentará adivinhar quem são.
- O grupo terá dois minutos para fazer a descoberta.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

8 – Tudo ao contrário

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- sucata, formas geométricas, revistas, sulfite e lápis.

- **Instruções:**
- dividir os participantes em duplas. Um dos participantes escolhe uma sucata ou forma geométrica, observa-a atentamente e a oculta, de forma que seu parceiro não a veja. Aquele que escolheu o objeto deve descrevê-lo para seu colega de forma ao contrária (se for redondo falar quadrado), que pode fazer perguntas para conseguir mais pistas. Aquele que está descrevendo o objeto deve ser orientado a dizer apenas uma informação por vez. Quando este descobrir qual era o objeto, invertem-se os papéis.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, resistência a frustração, julgamento, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

9 – Desenhista cego

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- revistas, sulfite e lápis.

- **Instruções:**
- participantes posicionam-se um na frente do outro, com um anteparo entre eles. Um dos participantes escolhe uma figura na revista. Esta figura deverá então ser ditada (descrita) para o colega que irá reproduzi-la (desenhá-la) na folha. Ao final retira-se o anteparo e verifica-se como ficou o trabalho. Caso haja tempo, é interessante repetir a atividade invertendo-se os papéis.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, resistência a frustração, julgamento, trabalho em equipe, flexibilidade, adaptabilidade e raciocínio lógico.

10 – Telégrafo

- **Objetivo:**
- COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- nada.

- **Instruções:**
- dividir os participantes em dois grupos com igual número de participantes que deverão sentar-se frente a frente em fila. Numa das extremidades, entre as duas fileiras posiciona-se o instrutor. Os participantes são orientados a darem as mãos para os participantes de sua equipe. O instrutor deverá então transmitir uma mensagem telegráfica, apertando simultaneamente a mão dos dois primeiros participantes, que deverão passá-la adiante e assim sucessivamente. O último jogador da fileira ao receber a mensagem, deverá levantar a mão acusando seu recebimento e reproduzi-la para sua verificação. Ganha o jogo o grupo que ao final de três partidas fizer o maior número de pontos pela velocidade e precisão.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, resistência a frustração, julgamento, trabalho em equipe, flexibilidade, adaptabilidade e raciocínio lógico.

11 – DESCREVENDO FORMAS

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- sucata, formas geométricas, revistas, sulfite e lápis.

- **Instruções:**
- dividir os participantes em duplas. Um dos participantes escolhe uma sucata ou forma geométrica, observa-a atentamente e a oculta, de forma que seu parceiro não a veja. Aquele que escolheu o objeto deve descrevê-lo para seu colega que pode fazer perguntas para conseguir mais pistas. Aquele que está descrevendo o objeto deve ser orientado a dizer apenas uma informação por vez. Quando este descobrir qual era o objeto, invertem-se os papéis.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, resistência a frustração, julgamento, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

12 - **RÓTULOS**

- **Objetivo:**
- TRABALHO EM EQUIPE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- Etiquetas. Sugestões de dizeres Roqueiro, alcoolatra, surdo, louco, mendigo, mauricinho, chato, tristonho,drogado.

- **Instruções:**
- Escrever em cada etiqueta um rótulo que a sociedade pode colocar nas pessoas. Ex.: Nerd
  2- A seguir, as etiquetas são coladas na testa de cada participante, de modo que ele não veja o que está escrito na sua etiqueta, mas veja o que está escrito nas etiquetas dos outros.
  3- Pede-se então que os participantes conversem entre si tratando o outro como se ele fosse o que está escrito em sua testa (pode-se dividir em subgrupos).
  4- Após um tempo, determinado pelo coordenador da dinâmica, sentar-se em círculo e pedir que cada um diga se descobriu o que está escrito na própria testa, e como se sentiu sendo tratado assim.
- Conclusão:
  a) Por que julgamos as pessoas por um rótulo que outros lhe põe?
  Por que discriminamos as pessoas pelo que achamos que são?

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, resistência a frustração, julgamento, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

213 - **AS CORES**

- **Objetivo:**
- COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- Fita adesiva, 5 cartolinas de cores diferentes cortadas uma de cada cor no tamanho de uma folha de papel ofício. Cortadas no tamanho que de para colar na testa de cada um.

- **Instruções:**
- 1. Pedir para que os participantes formem um circulo e que fechem os olhos.
  2. O coordenador deve pregar na testa ou na costa de cada um uma cor, e logo depois as cinco cartolinas de cores diferentes do tamanho de papel ofício, devem ser colados cada um em uma parede da sala.
  3. O coordenador pode pedir para abrirem os olhos e que não podem conversar até o termino da dinâmica.
  4. O coordenador deve explicar que eles terão um certo tempo para descobrirem sua cor e se destinar para perto da parede que tenha a sua cor.
  5. Tudo isto sem poderem ser comunicarem. E os que não conseguirem terão que pagar uma prenda.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, resistência a frustração, julgamento, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

14 - **BILHETES**

- **Objetivo:**
- COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- Pedaços de papel com as frases e fita crepe

- **Instruções:**
- 1. Os integrantes devem ser dispostos em um círculo, lado a lado, voltados para o lado de dentro do mesmo.
  2. O coordenador deve grudar nas costas de cada integrante um cartão com uma frase diferente.
  3. Terminado o processo inicial, os integrantes devem circular pela sala, ler os bilhetes dos colegas e atendê-los, sem dizer o que está escrito no bilhete.
  4. Todos devem atender ao maior número possível de bilhetes.
  5. Após algum tempo, todos devem voltar a posição original, e cada integrante deve tentar adivinhar o que está escrito em seu bilhete.

  <u>Sugestões de Bilhetes:</u>
  Sugira um filme para eu ver?; Cante uma música para mim?; Gosto quando me aplaudem.; Sou muito carente. Me dê um apoio.; Tenho piolhos. Me ajude!; Dance comigo.; Estou com falta de ar. Me leve à janela.; Me descreva um jacaré.;

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, resistência a frustração, julgamento, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

15 – **Quebra cabeça**

- **Objetivo:**
- Promover a comunicação

- **Material:**
- Cartolina colorida.

- **Instruções:**
- a) Recortar cartelas de cores variadas, tamanho aproximadamente de 10 x 5 cm, em número suficiente, de modo a não faltar para ninguém.
  b) Escrever em cada cartela, uma frase significativa (referente a questões da empresa.).
  c) Cortar as cartelas ao meio, de modo que a frase fique dividida.
- Como Fazer:
  1. A dinâmica inicia-se com a distribuição das duas metades, tendo o cuidado para que todos recebam.
  2. Estabelecer um tempo para as pessoas procurarem as suas metades.
  3. À proporção que cada dupla se encontrar, procurará um lugar para conversar: o ponto de partida é a frase escrita na cartela.
  4. Após dez minutos, mais ou menos, o facilitador solicita que algumas duplas falem sobre a experiência (o que sentiram, como foi o encontro, etc.).

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

16 – **EM BUSCA DO OLHAR**

- **Objetivo:**
- Trabalhar o aprofundamento da integração no grupo e exercitar a comunicação não-verbal.

- **Material:**
- música instrumental

- **Instruções:**
- 1. O facilitador solicita ao grupo que todos fiquem de pé em círculo a uma distância razoável.
  3. O facilitador poderá escolher uma música sentimental, leve, que favoreça o encontro não-verbal, até sintonizar numa pessoa cujo olhar lhe foi significativo.
  4. Ao encontro desses olhares, as pessoas se deslocam lentamente umas para as outras, indo se encontrar no centro do grupo.
  5. Abraçam-se e cada uma irá se colocar no lugar da outra.
  6. O exercício prossegue, até que todos tenham se deslocado em busca de alguém, podendo, ainda, cada pessoa fazer seus encontros com quantas pessoas sinta vontade.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

17 – **Bicho de pelúcia**

- **Objetivo:**
- Melhorar o feedback na equipe

- **Material:**
- Um bicho de pelúcia

- **Instruções:**
- 1. Após explicar o objetivo, o coordenador pede para que todos formem um círculo e passa entre eles o bichinho de pelúcia, ao qual cada integrante deve demonstrar concretamente seu sentimento (carinho, afago, etc.).
  2. Deve-se ficar atento a manifestações verbais dos integrantes.
  3. Após a experiência, os integrantes são convidados a falar a mesma palavra de carinho no integrante da direita.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

18 – COMUNICAÇÃO GESTICULADA

- **Objetivo:**
- Analisar o processo de comunicação gestual entre os integrantes do grupo.
- **Material:**
- Aproximadamente vinte fichas com fotografias ou desenhos para serem representados através de mímicas.
- **Instruções:**
- 1. O coordenador auxiliado por outros integrantes deve encenar através de mímicas (sem qualquer som) o que está representado nas fichas, cada qual em um intervalo de aproximadamente um minuto.
  2. Os demais integrantes devem procurar adivinhar o que foi representado.
- Refletir:
  Deve-se comentar a importância da comunicação nos trabalhos e atividades do cotidiano, bem como do entrosamento dos integrantes do grupo para que juntos possam até mesmo sem se comunicar entender o que os outros pensam ou desejam fazer. .

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

19 – **Comunicando com o grupo**

- **Objetivo:**
- Avaliar o grupo e a contribuição de cada um de seus membros. .
- **Material:**
- Folha e caneta
- **Instruções:**
- I. O coordenador forma subgrupos e fornece papel para cada participante;
  1. Cada um responde em particular às perguntas:
  a) que me agrada no grupo?
  b) que não me agrada?
  c) que recebo dele?
  d) o que deixaria de ganhar se ele se acabasse?
  e) que recebo de cada pessoa?
  f) que ofereço ao grupo?
  g) qual foi a maior tristeza?
  2. Cada um responde o que escreveu.
  3. É importante ressaltar que não se trata de discutir em profundidade mas principalmente de se escutarem reciprocamente.
  4. Depois de ouvir todo mundo, fazer uma discussão do que fazer para que o grupo melhore.
- **Competências observadas:**
- Observação, atenção concentrada, persistência, organização, planejamento, trabalho em equipe.

20 – **FOTOLINGUAGEM - COMUNICAÇÃO**

- **Objetivo:**
- aprender a ligar dois ou mais fatos e ter uma opinião sobre eles.

- **Material:**
- Fotos de jornais e revistas espalhadas por toda a sala

- **Instruções:**
- Os participantes passeiam pela sala, olhando as fotos e escolhem duas fotos que tenham ligação entre si. Depois, durante 7 minutos, pensam nas seguintes questões:
  a) Que realidade me revelam?
  b) Qual a ligação entre elas?
  c) Por que me identifiquei com elas?

- **Competências observadas:**
- Observação, atenção concentrada, persistência, organização, planejamento, trabalho em equipe.

21 – **Jornal Nacional**

- **Objetivo:**
- Comunicação, raciocínio lógico

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1 - Formar pequenos grupos.
  2 - O coordenador apresenta o tema para estudo, pesquisa.
  3 - Cada grupo pesquisa e estuda o tema.
  4 - Cada grupo sintetiza as idéias do tema.
  5 - Elaboração das notícias para apresentação, de forma bastante criativa.
  6 - Apresentação do jornal ao grupão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, raciocínio lógico, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

22– **boas e más notícias**

- **Objetivo:**
- Motivação, comunicação e auto conhecimento

- **Material:**
- Canetas, papel

- **Instruções:**
- 1 - O animador pode motivar o exercício da seguinte maneira: "Diariamente, todos nós recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivo de grande alegria e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Vamos hoje recordar algumas dessas boas e más notícias ".
  2 - Logo após, explica como fazer o exercício: os participantes dispõem de 15 minutos para anotar na folha as três notícias mais felizes de sua vida e uma não tao boa assim.
  3 - As pessoas comentam suas notícias em plenário, a começar pelo animador, seguido pelo vizinho da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o façam. Em cada uma das vezes, os demais participantes podem dar seu parecer e fazer perguntas. Sendo que quando colocarem a má noticia o grupo deverá procurar algo de bom no que foi falado.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

23 – **CONSTRUÇÃO DA CASA**

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, comunicação e criatividade

- **Material:**
- Canudos plásticos, durex, papel e caneta.

- **Instruções:**
- 1 - O animador divide o grupo em equipes com igual número de pessoas, entrega o material e pede que construam uma casa. Define um tempo de 15 minutos.
  2 - O animador chama uma pessoa de cada equipe, entrega uma folha de papel e caneta e lhes pede para escrever tudo o que for dito pelos participantes da equipe durante a construção da casa.
  3 - Em plenário as casas serão expostas para que todos possam ver as casas construídas.
  4 - O secretário de cada equipe vai ler para o grupo o que sua equipe discutiu enquanto construía a casa.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

24 – Cegos caminhando

- **Objetivo:**
- Dinâmica com o objetivo de ver se o grupo todo confia nos seus integrantes, além de perfeiçoar a comunicação verbal e não verbal.

- **Material:**
- Vendas para cada participantes

- **Instruções:**
- 1 - Cada dois ou três reunem-se e um dos três deve estar com os olhos vendados.
  2 - Os outros dois vão guiá-lo por um circuito criado pelo grupo onde devem haver "obstáculos".
  3 - Os que estão com os olhos vendados devem confiar cegamente nos que estão os guiando.
  4 - Depois mudam-se os trios ou duplas, muda-se um pouco o circuito, e repete-se o exercício com aqueles que não tiveram seus olhos vendados ainda.
  5 - Depois, em uma conversa aberta, vê-se quem foram as pessoas que confiaram, ou não, em suas duplas!

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

Dinâmicas para criatividade

1 - REDAÇÃO EM CORRENTE

Objetivo:

Percepção, sintonia, expectativas, interação, criatividade,, comprometimento, avaliação, motivação,.

Material:

Sulfite , com caneta.

Instruções:

- Escrever, em uma folha, uma palavra qualquer para iniciar a corrente da redação (por exemplo: EU, NÓS, SE, TALVEZ, SEI QUE, ESPERO, etc.).
- Cada participante contribui com a redação, colocando uma palavra ou pequena frase que dê continuidade. Sucessivamente, todos os participantes escrevem.
- O exercício se encerra após avaliação do que foi escrito

Competências observadas:

Auto motivação, comunicação, iniciativa, integridade, criatividade, planejamento, raciocínio verbal e raciocínio lógico.

2 - AQUARELA

Objetivo:

Agilidade, criatividade, escuta, motivação.

Material:

CD com a música Aquarela de Toquinho , papel, cartolina, canetas coloridas, lápis de cor, bombom.

Instruções:

- Com o material que está no chão, vocês deverão desenhar no papel a partir da música, o que ela sugere.
- Tem que ser dentro da música.
- Após iremos premiar o desenho mais bonito.

- Premiar com um bombom.

Competências observadas:

Auto motivação, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento e raciocínio lógico.

3- COM A MESMA LETRA

Objetivo:

Agilidade, criatividade, motivação.

Material:

Som e uma bola .

Instruções:

- Ao tocar a música, a bola deve ficar no ar, sem cair no chão. Ao parar a música, a pessoa que tiver com a bola terá que falar 5 palavras que comecem com a primeira letra de seu nome. Exemplo: Gelza: gato, galo, gente, geladeira, gelo.
- Depois continua a música e o facilitador vai mudando as regras. Ex. Agora falará 5 palavras que comecem com sua última letra do nome, com a segunda letra de seu nome, etc...

Competências observadas:

Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento e raciocínio lógico.

4 – MINHA ARTE

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE

- **Material:**
- Papel, lápis de cera e fita crepe .

- **Instruções:**
- 1. Solicitar que o grupo se sente no chão,
- 2. Informar que irão fazer desenhos livres e que poderão utilizar qualquer cor para os desenhos,
- 3. Dar ao grupo 15 minutos para a execução de suas artes,
- 4. Afixar todos os desenhos, lado a lado numa parede e solicitar que cada uma das pessoas informe "o que" e o "por que" de seu desenho,
- 5. Informar que qualquer um dos participantes poderá alterar o desenho de qualquer dos demais participantes, menos o seu,
- 6. Após a tarefa cumprida, solicitar que expressem o sentimento a respeito daquela mudança.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração e raciocínio lógico.

5 – ILHA

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E INICIATIVA

- **Material:**
- Fita crepe .

- **Instruções:**
- O facilitador, com a fita crepe, faz dois riscos no chão deixando um espaço entre eles.
- Diz: agora todos vocês irão para dentro destas linhas.
- Vocês estão agora em uma ilha. O que farão para sair?
- Deixe o grupo a vontade para verificar como fazem para sair ou permanecer na ilha

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

6 – Nova língua

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- nada .

- **Instruções:**
- Forme grupos de 5 a 7 pessoas.
- Informe que cada equipe tem que criar uma nova língua. Essa nova língua tem que ter uma introdução, uma descrição para os objetos da sala, um comentário positivo, um comentário negativo e uma despedida.
- Dê 30 minutos para planejar e aprender esta nova linguagem.
- Em seguida, forme pares com integrantes de outra equipe. Aí eles terão 15 min para ensinar a nova língua um ao outro, mas só podem usar esta nova língua, sem usar qualquer outro dialeto.
- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

7 – Anúncio no rádio

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

- **Material:**
- nada .

- **Instruções:**
- 1 - Seu produto deve ser divulgado sem que, no anúncio, apareçam as "palavras proibidas"
- Produto: Sabonete
- Palavras proibidas:
- Sabonete, sabão, banho, perfume, limpar, limpo, limpeza, compra, venda
- 2 - Elabore um anúncio de rádio para o produto indicado.
- Seu produto deve ser divulgado sem que, no anúncio, apareçam as "palavras proibidas"

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

8 -TEMPESTADE MENTAL

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE

Material:

- Flipchart e caneta .
- **Instruções:**
- O grupo é divido em subgrupos, escolhendo-se um secretário para cada um, onde deverá anotar as colocações.
- <u>1ª fase:</u>
  coordenador apresenta o problema a ser resolvido. Por exemplo: um navio naufragou, e um dos sobrevivente nadou até alcançar uma ilha deserta. Como poderá salvar-se: o grupo terá 15 minutos para dar idéias.
- <u>2ª fase:</u>
  Terminado, o coordenador avisa que terminou o tempo e que a crítica é proibida. Inicia-se a avaliação das idéias e a escolha das melhores.
- <u>3ª fase:</u>
  No caso de haver mais subgrupos, o animador pede que seja organizada uma lista única das melhores idéias.
- <u>4ª fase:</u>
  Forma-se o plenário. Processa-se a leitura das melhores idéias, e procura-se formar uma pirâmide cuja base serão as idéias mais válidas.
- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

9 -VIRAR PELO AVESSO

- **Objetivo:**
- CRIATIVIDADE E AGILIDADE

- **Material:**
- Nada

- **Instruções:**
- a) Formar um círculo, todos de mãos dadas.
  b) O coordenador propõe o grupo um desafio. O grupo, todos deverão ficar voltados para fora, de costas para o centro do círculo, sem soltar as mãos. Se alguém já conhece a dinâmica deve ficar de fora observando ou não dar pistas nenhuma.
  c) O grupo deverá buscar alternativas, até conseguir o objetivo.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

10 -ARTISTA

- **Objetivo:**
- Desenvolver o lado direito do cérebro

- **Material:**
- Lapis e papel

- **Instruções:**
- a) O dirigente pede para os participantes fecharem os olhos.
  b) Peça a cada participante que desenhe com os olhos fechados uma:
- - Casa
- - Nessa casa coloque janelas e portas.
- - Ao lado da casa desenhe uma arvore.
- - Desenhe um jardim cercando a casa, sol, nuvens, aves voando.
- - Uma pessoa com olhos, nariz e boca.
- C) Peça para abrirem os olhos e fazer uma exposição dos desenhos passando de um por um.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, liderança, trabalho em equipe e raciocínio lógico.

11 –Ovelhas e o lobo mal

- **Objetivo:**
- Aquecimento e criatividade

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1 - O coordenador da dinâmica escolhe um jogador e demarca uma zona neutra.
  2 - Depois pede para os demais participantes fazerem um círculo ao redor do escolhido, que será o "Lobo".
  3 - As ovelhas ficam circulando o lobo e cantando "Vamos passear no bosque enquanto o seu lobo não vem, você já está pronto?"
  4 - A cada pergunta o lobo inventa uma nova desculpa, do tipo "não ainda estou me vestindo", assim, após retardar o início do jogo, até que, de surpresa, ele grita: "estou pronto, e lá vou eu!..."
  5 - Todas as ovelhas devem correr para a zona neutra para não serem pegas pelo lobo, aquela que ele pegar será o lobo na rodada seguinte.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

12 –Construção civil

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, comunicação e criatividade

- **Material:**
- Canudos plásticos, durex, papel e caneta.

- **Instruções:**
- 1 - O animador divide o grupo em equipes com igual número de pessoas, entrega o material e pede que construam uma casa. Define um tempo de 15 minutos.
  2 - O animador chama uma pessoa de cada equipe, entrega uma folha de papel e caneta e lhes pede para escrever tudo o que for dito pelos participantes da equipe durante a construção da casa.
  3 - Em plenário as casas serão expostas para que todos possam ver as casas construídas.
  4 - O secretário de cada equipe vai ler para o grupo o que sua equipe discutiu enquanto construía a casa.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

13 –PERFUME - ROSA E BOMBA

- **Objetivo:**
- Aquecimento e criatividade

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- a) O grupo deve estar em círculo.
  b) Colocados, imaginariamente sobre a mesa, estão o perfume, a rosa e a bomba.
  c) Um dos participantes pega inicialmente o vidro de perfume, faz o que quiser com ele e passa para o colega do lado.
  d) Faz-se o mesmo com a rosa e por último com a bomba

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

14 –Mural criativo

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, aprofundar tópico de algum treinamento e criatividade

- **Material:**
- Cartolina, canetas coloridas, canetas piloto, jornais, revistas, figuras diversas, tesouras, cola, papel crepom, cola colorida.
- **Instruções:**
- 1º Momento: Dividir os participantes em grupos compostos por 4 ou 5 pessoas após verificar qual o problema a ser abordado.
- A tarefa de cada grupo é elaborar um mural utilizando materiais diversos, através do qual os componentes expressam o entendimento obtido sobre o problema em questão.
- 2º Momento : Após a construção dos murais, os trabalhos devem ser expostos e comentados por todos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

15 –Virando assaltante

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, , negociação, criatividade, liderança

- **Material:**
- Folhas com dicas do banco
- **Instruções:**
- Divididos em subgrupos devem montar um assalto a banco.
- Após 30 minutos cada subgrupo deve apresentar o resultado.
- Dicas na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

15 –Virando assaltante

- Texto:
- **Informações complementares:**
- É a única agência bancária da rua. Nos quatro quarteirões de extensão da rua só existem lojas comerciais;
- Na agência ficam dois vigias armados. Um na porta única e principal, o outro fica na cabine;
- Da agência até a praça correndo, leva um minuto.
- **Pico do movimento:**
- No horário do almoço (das 12:00 às 14:00).
-
- **Sistema de segurança:**
- Vídeo tape (circuito interno), alarme nos caixas com botões disfarçados que tocam na polícia, lay-out que favorece visão do interior de toda agência do lado de fora.
- **Dias de pagamento:**
- 10 e 30 (quando dobra o valor do depósito).
- **Número de funcionários:**
- 38, sendo 4 caixas.
- **Gerente:**
- Senta na primeira mesa, e é muito nervoso.
- **Tempo médio de abertura do cofre:**
- 30 minutos (via segredo).
- **Detalhe:**
- O chefe contador não tem o segredo do cofre. Apenas uma pessoa da segurança abre no final do expediente e na ocasião do transporte de numerário.

16 –Companhia bourbon

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, liderança, trabalho em equipe, criatividade, resistência a frustração.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Cada um de vocês é supervisor (reponsável) da área de vendas da ***Cia. Bourbon S/A*** e estão numa reunião, apresentando à diretoria, como viabilizar o lançamento do novo produto no Rio de Janeiro.
- **Cada grupo deve apresentar um plano de ação que inclua:**
- Plano de visitas aos clientes; Venda de idéia à diretoria; Estimativas e objetivos de vendas
- Outros pontos que julgarem importantes.
- **Tempo:**
- Vocês terão **20 minutos** para a preparação em grupo.E cada grupo terá **15 minutos** para a apresentação.
- Orientações na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

16 –Companhia bourbon

- Orientações:
- A ***Cia. Bourbon***, estabelecida há dez anos no mercado brasileiro de produtos alimentícios, atua no ramo de chocolates.
- Utiliza-se de avançada tecnologia na industrialização de seus produtos e goza de ótimo prestígio junto ao mercado consumidor.
- Empenhada em aumentar sua participação no mercado que atualmente é de 40% na área do Rio de Janeiro, está lançando seu novo produto: ***"CHOCOLATE GURI".***
- ***"CHOCOLATE GURI"***
- ***GURI*** é um chocolate leve, crocante, apetitoso e com ótimo aspecto. Seu sabor é predominantemente amargo. Suas embalagens são resistentes e laminadas podendo possuir 30gr. ou 100gr.
- **Informações Importantes:**
- Para o novo lançamento será feita grande Campanha Publicitária que incluirá promoções, propaganda e merchandising.
- Seu preço é 10% superior aos chocolates já existentes , tanto da concorrência como dos demais fabricados pela Cia.
- Utiliza-se a distribuição própria, sendo que as visitas são semanais e/ou quinzenais.
- Foi feito um teste piloto na cidade de Campinas e em apenas dois meses já encontra-se entre as 10 marcas mais vendidas.

17 –*CRIATIVIDADE*

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, criatividade.

- **Material:**

- jornal,canetas coloridas, rolo de papel higienico; latas e sucatas em geral.

- **Instruções:**
- O grupo deverá ser subdivido em duplas ou trios e deverão representar simbolicamente como se percebem sendo admitidos como

  vendedores. Esta percepção será quanto as suas qualificações e traços de personalidades comuns ao subgrupo . Deverão entrar em consenso para apresenta as suas qualidades para assumir esta nova posição, para que ao final exponham ao grupo maior e o convençam serem eles mais criativos e preparados para assumir o cargo.
- Ao final de todas as apresentações o grupo deverá escolher 01 subgrupo que mostrou-se mais criativo e

  persuasivo como mais forte candidato ao ocupante do cargo.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

18 –*Beleza & Cia*

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- *Você e sua equipe acabaram de assumir uma função de extrema importância na área de vendas da empresa **"NAVON"**. Esta empresa dedica-se ao ramo de produtos de beleza e cosméticos para mulheres de todas as faixas e classes sociais. Sua empresa possui 60% do mercado e sua concorrente direta é a **BELEZA & CIA.** que possui 35% do mercado. As demais concorrentes são pouco expressivas e totalizam os 5% restantes. A **"NAVON"** possui um total de 13 produtos enquanto a **BELEZA & CIA**., tem atualmente 08 produtos. Dentre estes produtos da concorrência, o sabonete líquido Xantium, vem incomodando bastante. Sua participação de mercado elevou de 4% para 8% no último ano, nas regiões de melhor poder aquisitivo, embora não seja um produto caro (preço final de R$ 6,00 - vidro de 80ml).*
- *Como aumentar a participação de mercado em uma empresa líder em seu segmento?*
- *Monte uma estratégia de combate ao crescimento da concorrência, visando alguns aspectos descritos abaixo:Campanhas Publicitárias; Canais de vendas; Nicho de mercado; Equipe de vendas; Política de Preços; Marketing de Relacionamento.*
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

19 –*Desenho*

- **Objetivo:**
- Verificar apresentação, criatividade, integração.
- **Material:**

- Papel, lápis de cor, canetinha, lápis de cera de várias cores .
- **Instruções:**
- Cada participante deverá fazer um desenho que simbolize aspectos pessoais de sua personalidade.
- Cada participante apresentará seu desenho e o que ele simboliza ao restante do grupo e aos observadores.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

20 –*Dia complicado*

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1. Um gerente veio criticar o almoço: arroz duro, feijão sem gosto, carne crua, etc... Acrescentou que frequentemente seus subordinados reclamam do preparo e quantidade da alimentação fornecida.
- 2. Durante a preparação do almoço dos Ajudantes de Cozinha, muitas amigas e antigas na Cia, se desentenderam seriamente provocando tumulto e danos materiais. A queixa é de que "uma se encosta na outra".
- 3. O cozinheiro manda recado urgente: "Preciso de ajuda pois acabei de perceber que a carne que foi descongelada para as refeições do dia está deteriorada". Todos os ítens para prato principal disponíveis estão ainda congelados. Este cardápio foi previamente aparovado pela Gerencia da Fábrica tendo em vista ser comemoração do aniversário da Cia.
- 4. Durante a madrugada o Sindicato de Motoristas de ônibus flagrou uma greve de emergência e 40% dos funcionários da Nutrição ainda não chegaram; você já foi informada de que o índice de faltas na fábrica foi de somente 20%.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

21 –*Dia complicado II*

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1 - Durante o preparo do café da manhã houve um acidente de trabalho com o leite fervendo, ocasionando graves queimaduras em 05 funcionários, sendo 03 destes cozinheiros.
- 2 - O gerente da Fábrica recebeu a visita inesperada de 30 pessoas e sem avisar levou as pessoas para almoçar elogiando o atendimento do nosso Setor de Nutrição.
- 3 - O cardápio do dia consta de: bife com ovos, batata frita e pudim de forno, entre outros. Subtamente a luz faltou e a previsão é de que só retorne após 8 horas de interrupção. Seus equipamentos incluem: forno elétrico, fritadeira elétrica, caldeirão à vapor, etc...
- 4 - Sábado haverá um funcionamento extra na Fábrica, apenas no 1° turno (5h às 14h) e a Cia deu liberdade a cada chefia para determinar quais funcionários deverão trabalhar. Sua equipe encontra-se desestimulada e ninguém se ofereceu espontaneamente.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 –*Servindo a clientela*

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, comunicação
- **Material:**
- texto com as pessoas. Próxima página.
- **Instruções:**
- Primeiramente cada um deverá estabelecer uma ordem que considere adequada.
- Após divide-se em duplas entrando em um consenso.
- Por fim todos devem entrar em um consenso.
- Daqui a 10 minutos o Centro Médico vai fechar e você terá que servir todos os clientes. Entretanto, são muitas pessoas e você sabe que terá que agir rápido para atender todos.
- Sendo assim, abaixo temos os nomes dos clientes e você deve estabelecer uma ordem para serví-los , explicando os motivos da priorização.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 –*Servindo a clientela*

- Clientes:

- Lúcia – 31 anos. Chegou bastante suada da rua e está se abanando com um leque. Ainda respira rapidamente pois entrou correndo no Centro Médico.
- Robson – Está com um bebê no colo e já pediu água pois o nenëm tem que tomar o remédio naquela hora. A aparência do bebê não é das melhores – está muito magrinho e tosse bastante.
- Eliane – Você já a conhece e sabe que ela gosta de ser atendida imediatamente, caso contrário ela começa a chamá-lo em voz alta e diz que não aguenta demora para ser servida, influenciando os clientes que sentam ao seu lado.
- Joel – Está com a perda quebrada. Fez muito esforço para chegar ao Centro Médico, está com expressão de dor e você já soube que ele é o melhor amigo da Supervisora.
- Mariana – É uma moça muito bonita. Mora na sua rua e você a paquera pois já a conhece de vista. Ela chegou há uns dez minutos. Percebeu que outras pessoas poderiam ser atendidas primeiro que ela então lhe chamou e falou baixinho que se você a servisse naquele momento daria o telefone dela para vocês tomarem um sorvete.
- Gilda – É conhecida no Centro Médico. Senhora muito simpática, sabe as datas de aniversário de todos os funcionários e traz presentes para vocês. Você já sabe que ela gosta de café com bastante açúcar e que gosta de ser servida logo que chega ao Centro Médico.
- Marcelo – Jogador de futebol famoso, é seu ídolo e do seu filho. Você percebeu que ele já estava indo embora, mas pediu que você trouxesse um copo de água, dizendo que deveria ser logo atendido pois estava atrasado.

23 –*Situações do RH*

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, raciocínio lógico, determinação,qualidade no atendimento, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá Traçar um plano de ação que atenda as necessidades da Fábrica, considerando os seguintes aspectos: rapidez, qualidade e custo.
- Tempo de duração: 1 hora
- Após o termino do tempo, cada um deverá apresentar sua solução.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

24 –*Situações do RH*

- Situação:
- *Você é Psicólogo, formado há 3 anos e foi admitido recentemente na empresa X, no cargo de Analista de RH, para desempenhar as funções de Recrutamento e Seleção. Trata-se de uma Empresa de grande porte e sua responsabilidade é prover as necessidades de Recursos Humanos de uma unidade fabril com cerca de 3.000 funcionários.*
- *A época é propícia para aumentar o volume de vendas e além de ter pique de produção, a fábrica comprou mais 10 máquinas de produção que vão entrar em funcionamento, imprescindivelmente no dia 15 de outubro.*
- *A Fábrica roda em dois turnos e o efetivo de cada máquina é de 3 Ajudantes de Produção, função essa que, embora não seja qualificada, requer 45 dias de treinamento para operar a máquina com eficiência.*
- *No dia 29 de julho, você recebeu no setor de Recrutamento e Seleção, um pedido de funcionários conforme descrição abaixo:*
- ***Requisição de Funcionários:***
- *Nº de vagas – 60*
- *Previsão de Admissão – imediato*
- *Sexo - feminino*
- *Horários da Fábrica- de 05:00 às 14:00 e de 14:00 às 23:00 horas*
- *Requisitos – Primeiro grau, boa apresentação pessoal, capacidade de atenção concentrada, bom nível de compreensão verbal e disponibilidade para trabalhar em horário de rodízio.*
- *OBS: O processo de treinamento deverá ser concluido no dia 14 de outubro.*
- *Hoje é dia 30 de julho e o Serviço Médico da Cia. encaminhou o Sr. Jonas, Assistente de Recrutamento e Seleção, com quem você trabalha, para internação no INPS, devido doença contagiosa (tuberculose). Seu único recurso para trabalhar é o digitador do setor, porém nunca se envolveu em trabalhos de Recrutamento e Seleção.*

DINÂMICAS PARA VERIFICAR DETERMINAÇÃO

1 – Meus pés

- **Objetivo:**
- Verificar determinação.

- **Material:**
- Cartolina e canetinha hidrocor

- **Instruções:**
- O facilitador pede para que todos desenhem seus pés em uma cartolina.
- Unindo todas, começa a discussão referente a diferença dos pés, o quanto cada um caminhou até ali, porque precisam caminhar, etc..
- Após a discussão, todos devem escrever no pé desenhado um compromisso a ser cumprido naquele mês ou ano.

- **Competências observadas:**
- Auto conhecimento, auto motivação, comunicação, iniciativa, determinação, integridade, planejamento, relacionamento interpessoal e raciocínio lógico.

2 – Meus pés

- **Objetivo:**
- Verificar determinação.

- **Material:**
- Bola de tênis

- **Instruções:**
- formar um círculo em pé, com os participantes a uma distância aproximada de um braço entre si. O instrutor

  escolhe alguém para iniciar a atividade, entregando-lhe a bola e pedindo que a jogue a outra pessoa, que deverá passá-la adiante e assim sucessivamente, até que todos a tenham recebido. O instrutor deve orientar o grupo no sentido de não ser permitido passar a bola para quem já a recebeu anteriormente e que todos devem lembrar-se para quem passaram-na.
- Quando a bola já tiver passado por todos, o instrutor pede que repitam a operação na mesma seqüência anterior mais duas vezes. Com estas jogas terminadas o instrutor avisa que a partir de agora cronometrará o tempo gasto na operação. Ao final da rodada comunica o tempo gasto e desafia o grupo a reduzí-lo, lembrando o grupo que não é permitido alterar a seqüência da bola.

- **Competências observadas:**
- Auto conhecimento, auto motivação, comunicação, iniciativa, determinação, integridade, agilidade, relacionamento interpessoal e raciocínio lógico.

3 – Desafio de mercado

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- *Você e sua equipe acabaram de assumir uma função de extrema importância na área de vendas da empresa **"NAVON"**. Esta empresa dedica-se ao ramo de produtos de beleza e cosméticos para mulheres de todas as faixas e classes sociais. Sua empresa possui 60% do mercado e sua concorrente direta é a **BELEZA & CIA.** que possui 35% do mercado. As demais concorrentes são pouco expressivas e totalizam os 5% restantes. A **"NAVON"** possui um total de 13 produtos enquanto a **BELEZA & CIA**., tem atualmente 08 produtos. Dentre estes produtos da concorrência, o sabonete líquido Xantium, vem incomodando bastante. Sua participação de mercado elevou de 4% para 8% no último ano, nas regiões de melhor poder aquisitivo, embora não seja um produto caro (preço final de R$ 6,00 - vidro de 80ml).*
- *Como aumentar a participação de mercado em uma empresa líder em seu segmento?*
- *Monte uma estratégia de combate ao crescimento da concorrência, visando alguns aspectos descritos abaixo:Campanhas Publicitárias; Canais de vendas; Nicho de mercado; Equipe de vendas; Política de Preços; Marketing de Relacionamento.*
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

4 – Desafio

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1 - Durante o preparo do café da manhã houve um acidente de trabalho com o leite fervendo, ocasionando graves queimaduras em 05 funcionários, sendo 03 destes cozinheiros.
- 2 - O gerente da Fábrica recebeu a visita inesperada de 30 pessoas e sem avisar levou as pessoas para almoçar elogiando o atendimento do nosso Setor de Nutrição.
- 3 - O cardápio do dia consta de: bife com ovos, batata frita e pudim de forno, entre outros. Subtamente a luz faltou e a previsão é de que só retorne após 8 horas de interrupção. Seus equipamentos incluem: forno elétrico, fritadeira elétrica, caldeirão à vapor, etc...
- 4 - Sábado haverá um funcionamento extra na Fábrica, apenas no 1° turno (5h às 14h) e a Cia deu liberdade a cada chefia para determinar quais funcionários deverão trabalhar. Sua equipe encontra-se desestimulada e ninguém se ofereceu espontaneamente.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

4 – Desafio II

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1. Um gerente veio criticar o almoço: arroz duro, feijão sem gosto, carne crua, etc... Acrescentou que frequentemente seus subordinados reclamam do preparo e quantidade da alimentação fornecida.
- 2. Durante a preparação do almoço dos Ajudantes de Cozinha, muitas amigas e antigas na Cia, se desentenderam seriamente provocando tumulto e danos materiais. A queixa é de que "uma se encosta na outra".
- 3. O cozinheiro manda recado urgente: "Preciso de ajuda pois acabei de perceber que a carne que foi descongelada para as refeições do dia está deteriorada". Todos os ítens para prato principal disponíveis estão ainda congelados. Este cardápio foi previamente aparovado pela Gerencia da Fábrica tendo em vista ser comemoração do aniversário da Cia.
- 4. Durante a madrugada o Sindicato de Motoristas de ônibus flagrou uma greve de emergência e 40% dos funcionários da Nutrição ainda não chegaram; você já foi informada de que o índice de faltas na fábrica foi de somente 20%.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

5 – Requisição de funcionários

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, raciocínio lógico, determinação,qualidade no atendimento, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá Traçar um plano de ação que atenda as necessidades da Fábrica, considerando os seguintes aspectos: rapidez, qualidade e custo.
- Tempo de duração: 1 hora
- Após o termino do tempo, cada um deverá apresentar sua solução.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

5 – Requisição de funcionários

- Situação:
- *Você é Psicólogo, formado há 3 anos e foi admitido recentemente na empresa X, no cargo de Analista de RH, para desempenhar as funções de Recrutamento e Seleção. Trata-se de uma Empresa de grande porte e sua responsabilidade é prover as necessidades de Recursos Humanos de uma unidade fabril com cerca de 3.000 funcionários.*
- *A época é propícia para aumentar o volume de vendas e além de ter pique de produção, a fábrica comprou mais 10 máquinas de produção que vão entrar em funcionamento, imprescindivelmente no dia 15 de outubro.*
- *A Fábrica roda em dois turnos e o efetivo de cada máquina é de 3 Ajudantes de Produção, função essa que, embora não seja qualificada, requer 45 dias de treinamento para operar a máquina com eficiência.*
- *No dia 29 de julho, você recebeu no setor de Recrutamento e Seleção, um pedido de funcionários conforme descrição abaixo:*
- ***Requisição de Funcionários:***
- *Nº de vagas – 60*
- *Previsão de Admissão – imediato*
- *Sexo - feminino*
- *Horários da Fábrica- de 05:00 às 14:00 e de 14:00 às 23:00 horas*
- *Requisitos – Primeiro grau, boa apresentação pessoal, capacidade de atenção concentrada, bom nível de compreensão verbal e disponibilidade para trabalhar em horário de rodízio.*
- *OBS: O processo de treinamento deverá ser concluido no dia 14 de outubro.*
- *Hoje é dia 30 de julho e o Serviço Médico da Cia. encaminhou o Sr. Jonas, Assistente de Recrutamento e Seleção, com quem você trabalha, para internação no INPS, devido doença contagiosa (tuberculose). Seu único recurso para trabalhar é o digitador do setor, porém nunca se envolveu em trabalhos de Recrutamento e Seleção.*

6 – Link Chocolates

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária da área de Telemarketing vai até o ambulatório alegando estar sentindo-se mal e exige que a enfermeira a acompanhe até o médico. Não é conduta da empresa liberar o profissional para acompanhamento externo. Sua queixa principal é obstrução nasal.
- Caso 02: É freqüente a solicitação de empréstimos por parte dos funcionários de várias áreas, que alegam a necessidade, por diversos motivos. Percebeu-se que a maior incidência é na área de vendas, mas o gerente não admite esse fato e irrita-se ao ser confrontado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

7 – Link Chocolates 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Alguns funcionários da linha de produção ao necessitar de atendimento hospitalar, procura qualquer um, sem antes checar se ainda é credenciado pela rede, bem como, se o seu plano cobre esse atendimento. Sendo o caso de urgência, eles são forçados pela situação, a deixar cheques como garantia para ressarcimento posterior.
- Caso 02: A diretoria da Link está solicitando um projeto da área de Serviço Social, voltado à Qualidade de Vida. Quais os principais assuntos e ações a serem desenvolvidos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

8 – Link Chocolates 3

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária procura o Serviço Social solicitando imediatamente uma transferência de área, pois sua chefia a ofendeu e não é a primeira vez que isso acontece. Pessoa está descontrolada, falando alto e chorando muito. A funcionária possui 5 anos de casa e apresenta bom desempenho. Nesse mesmo momento você está com uma reunião marcada com as chefias para apresentar seu projeto de Qualidade de Vida. Todos eles já estão aguardando sua presença na sala.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

9 – Situações cotidianas

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Um funcionário lhe procura contando sua situação financeira, dizendo que está preste a perder o apartamento e o carro, pois não tem dinheiro para pagar as prestações. Seu salário atual é R$ 1.300,00 e ele quer um empréstimo de R$ 4.000,00. Qual sua atitude?
  - Você tem um funcionário HIV – Soro positivo. Como visualiza seus atendimentos para estes funcionários? Quais os procedimentos que teria?
  - Um funcionário comparece ao trabalho alcoolizado e não é a primeira vez. A chefia imediata solicita seu auxílio. Qual o procedimento que faria?
  - Um funcionário sofre um acidente ao vir para o trabalho. É socorrido pelo resgate. Qual sua atitude e os procedimentos que teria?
  - Um funcionário lhe procura para pedir auxílio sobre o filho, que é dependente químico e está em estado grave, pelos efeitos causados pela droga. Qual seu posicionamento?
  - Um funcionário lhe procura por estar tendo um conflito com a gerência, pois a mesmo não o escuta, não é acessível e inflexível. A gerência por sua vez, expõe que o funcionário é irresponsável e indisciplinado quanto a horário e prazo de entrega de trabalhos. Qual seu posicionamento?
  - Como agiria diante de um falecimento de um parente próximo de um funcionário? E se fosse falecimento de um funcionário da empresa?
  - Como agiria se após sua avaliação, um candidato fosse reprovado e o gerente insistisse em sua admissão? No perfil desse funcionário acusou que o mesmo possui dificuldade para lidar com situações de conflitos e mudanças e rigidez.
  - Como caracteriza prioridades nas vagas, visto que sua demanda é a seguinte: 10 vendedores, 1 advogado, 2 analistas faturamento e cobrança, 5 seguranças, 1 recepcionista e 2 analistas de sistemas.
  - Qual o papel da coordenação no recrutamento e seleção?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

10 – Situações cotidianas 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Como agiria se um demandante indicasse candidatos para sua avaliação e você descobre que os gerentes já prometeram admissão. O perfil desse candidato é inadequado, pois apresentam sérios problemas emocionais. Como agiria?
  - Você vê um homem em um restaurante, no caixa para pagar a conta. Quando está para sair do estabelecimento, ele pega um chocolate e coloca no bolso, sem pagar. Você está atrás dele. O que faz?
  - Você está andando na rua e encontra uma carteira, olha de um lado e de outro e não há ninguém a sua volta. O que faz?
  - Você está andando e vê algumas notas ($) no chão. Logo há frente há crianças brincando. O que faz?
  - Você está em um restaurante por kilo, e esqueceu de pesar sua comida. Porém, só dará conta da situação quando já tiver saído do restaurante. Você volta para pagar a conta?
  - Você recebeu troco a mais na compra de algo. Ao mesmo tempo, você está precisando de dinheiro, pois está com muitas dívidas e o salário não está adiantando. O que faz?
  - Você é casado (a) e está passando por uma situação difícil. Conhece uma pessoa muito interessante e atraente, que lhe convida para sair. Qual sua atitude?
  - Você cometeu um erro em seu trabalho. Seu chefe está acusando um outro membro da equipe de ter cometido o erro e dá uma suspensão para o mesmo, pois fica muito nervoso. Qual sua atitude?
  - Você tem, como regra básica, não utilizar o telefone após as 18:00 horas. Seu chefe é intransigente e não negocia exceções. Surgiu um assunto muito importante para você. Você dá um jeitinho e utiliza o telefone ou abre mão de seu assunto?
  - Você atende um telefonema de um Headhunter, querendo conversar com você a respeito de uma proposta de trabalho “tentadora”. Ele quer conhecê-lo hoje sem falta. Mas neste dia, você já havia marcado um compromisso com sua equipe de trabalho. Você sairia durante o expediente para verificar tal proposta?

  – **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

11 – Situações cotidianas 3

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Você está de férias e resolveu passear no interior. Instalou-se em um hotel e quando abre a porta do quarto, encontra um relógio em cima do frigobar. Você chamaria a camareira?
  - Sua filha de 17 anos está namorando um homem de 40 anos de idade. Você a aconselharia a deixá-lo?
  - Você engravidou uma menina de 16 anos, no momento mais difícil de sua vida, pois você está noivo de outra pessoa. Você se casaria com ela?
  - Você mora num prédio. Seu vizinho (a) do apartamento em frente, muito bonito (a) faz yoga todas as noites sentado (a) próximo à janela. Nesta noite, o vizinho (a) está sem roupa. Você avisa o sindico?
  - Seu chefe convida você para ficar até mais tarde em seu trabalho. Você percebe que não há excesso de trabalho e que logo após que todos saem, convida-o (a) para jantar. Você aceita?
  - Num processo de uma determinada vaga, apresentam-se candidatos com potenciais equivalentes. Um com excelente físico e outro deficiente. A função é de atendente / recepção. Você contrataria o deficiente?
  - Na empresa onde você trabalha, existe uma vaga e você indica um amigo (a) seu. Como você conhece o chefe da área, existe grande possibilidade de conhecer o perfil do cargo. Você dá algumas dicas sobre a entrevista?
  - Você descobre um funcionário HIV em sua equipe. Neste momento, ele começa a apresentar reações na pele em virtude da doença e os demais membros começam a desconfiar e afastar-se dele. Você conversa com ele?
  - Você precisa contratar um fornecedor para um trabalho e está analisando duas empresas. Um fornecedor lhe oferece uma quantia considerável em $ caso feche o contrato com a empresa dele. Tal quantia cobre sua dívida no Banco e você não precisará, então, vender o carro do seu filho para pagar a dívida. Você aceita?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12 – Literatura

- **Objetivo:**
- Criatividade e trabalho em equipe

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Seu grupo faz parte de uma empresa editorial que é reconhecidamente criativa e tem domínio tecnológico para desenvolver livros de qualquer natureza e tecnologia.
  - Assim como todos os seus concorrentes, ultimamente a empresa tem sofrido com o encolhimento do mercado e com a recessão. Não tem sido fácil honrar a folha de pagamento e cumprir as obrigações fiscais.
  - Finalmente surgiu uma oportunidade. Um cliente muito especial convidou-os para participar de uma concorrência que, se vencida, permitirá a empresa respirar um pouco mais aliviada.
  - Esse cliente, uma associação de cegos, identificou que os deficientes visuais têm se ressentido da falta de literatura pornográfica que os atende.
  - Dispostos a solucionar o problema, resolveram financiar um projeto editorial que os atenda nessa necessidade. Esperam que sua empresa, daqui a 30 minutos, apresente uma proposta que será apreciada junto com as dos seus concorrentes.
  - O avaliador será o dono da associação, ele irá decidir qual é a melhor proposta.
  - Bom trabalho a todos.

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

13 – Quarteto

- **Objetivo:**
- União do grupo em torno de um objetivo

- **Material:**
- Fita crepe, bola de plástico para cada equipe

- **Instruções:**
- Cada quarteto forma um time. Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o próximo jogador rebata. Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a sequência.
- O time começa com 21 pontos. A cada erro – se a bola rolar, não bater na parede, não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida – perde-se um ponto. Também perde-se um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual verifica-se a pontuação de cada time.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

14 – Dominó

- **Objetivo:**
- União do grupo em torno de um objetivo

- **Material:**
- dominó

- **Instruções:**
- Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional.
- O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

15 – O que fez a moça?

- **Objetivo:**
- Observar atitudes grupais na solução de um problema; Explorar influências interpessoais na solução de um problema.
- **Material:**
- Folha com o caso

- **Instruções:**
- "Anos atrás, um mercador londrino teve o azar de ficar devendo uma grande soma de dinheiro a outra pessoa, que lhe fez um empréstimo. Este encantou-se pela jovem e linda filha do mercador. Propôs-lhe então um acordo. Disse que cancelaria a dívida do mercador, se pudesse desposar-lhe a filha. Tanto o mercador quanto a sua filha ficaram apavorados. Aí a pessoa que havia emprestado o dinheiro propôs que se deixasse a solução do caso à Providência. Para tal, sugeriu colocarem uma pedra preta e outra branca dentro de uma bolsa de dinheiro vazia, e a moça deveria então retirar uma das pedras. Se retirasse a pedra preta tornar-se-ia sua esposa e a dívida de seu pai seria cancelada. Se retirasse a pedra branca, permaneceria com o pai e mesmo assim a dívida seria perdoada. Mas, recusando-se a retirar a pedra, o pai seria atirado na prisão e ela morreria de fome. O mercador concordou, embora constrangido. Eles estavam num caminho cheio de pedras, no jardim do mercador. O credor abaixou-se para apanhar as duas pedras e ao faze-la apanhou duas pretas e colocou-as na bolsa do dinheiro, que foi visto pela moça. Pediu então à moça que retirasse a pedra que indicaria não só a sua sorte, como também a de seu "pai".
- Cabe então ao grupo encontrar a solução que a moça encontrou para poder continuar em companhia do pai e ter a dívida cancelada.
- Solução: "A moça do conto meteu a mão na bolsa e retirou uma pedra. Porém, antes de olhá-lo, desajeitada, deixou-a cair no caminho onde ele logo se perdeu no meio dos outros".

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

16 – Os quadrados

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- Fita crepe para fazer os quadrados

- **Instruções:**
- Você está no quadrado número 3, os cegos estão no quadrado número 1 e os pés amarrados no quadrado número 2.
- A sua missão é, sem falar nada, fazer com que em 20 minutos todo o grupo esteja no seu quadrado. Só que para isto existem algumas regras que vocês têm que seguir:
- Ninguém pode sair de dentro dos quadrados, a não ser atravessando de um para outro.
- A única maneira de atravessar de um quadrado para outro é fazendo-se uma ponte com as "tábuas" de E.V.A. que estão ao lado dos cegos.
- Só os cegos podem pegar e manipular as tábuas.
- O pé amarrado só pode atravessar a ponte se fizerem dupla com um cego(um pé amarrado - um cego), que servirá de apoio para que este possa pular.
- Tanto os cegos quanto os pés amarrados só podem passar para o seu quadrado (3) se todos já estiverem no quadrado 2.
- A cada vez que alguém não seguir uma das regras acima o focalizador vai falar "quebra de protocolo", a pessoa tem que voltar para onde estava e o grupo perde um minuto no tempo total para chegar na meta do jogo..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

17 – Figuras do Tangran

- **Objetivo:**
- Essa vivência tem por objetivo fazer com que os participantes, em equipe, formem figuras do tangran.

- **Material:**
- transparências de retroprojetor com figuras do tangran: Jogos de tangran:

- **Instruções:**
- Entregar a cada grupo 2 ou 3 jogos do tangran:
- – Marcar tempo e pedir para que o pessoal monte as figuras do tangran que estão no painel, ou projetadas:
- Reforçar que para montar as figuras devem ser usadas as 7 peças necessariamente, sem sobrepô-las:
- O coelho só vale 10 pontos:
- 2 – O cavaleiro vale 100 pontos:
- 3 – Todas as demais figuras valem 50 pontos cada:
- 4 – Ganhará um prêmio extra o grupo que criar uma figura diferente do painel.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

18 – Formula 1

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe; Flexibilidade; Organização; Raciocínio Lógico/Analítico

- **Material:**
- Folha com o caso

- **Instruções:**
- 1. O coordenador formará subgrupos de 5 a 7 pessoas, entregando a cada participante uma cópia da Corrida de Carros (Anexo 1);
  2. Todos os subgrupos procurarão resolver o problema da corrida de carros, com a ajuda de toda a equipe;
  3. Obedecendo as informações constantes da cópia a solução final deverá apresentar a ordem que os carros estão dispostos, com a respectiva cor (Anexo 1);
  4. Será vencedor da tarefa o subgrupo que apresentar primeiro a solução do problema;
  5. Terminado o exercício, cada subgrupo fará uma avaliação acerca da participação dos membros da equipe na tarefa grupal;

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

18 – Formula 1

- Oito carros, de marca e cor diferentes, estão alinhados, lado a lado, para uma corrida. Estabeleça a ordem em que os carros estão dispostos, baseando-se nas seguintes informações:
- O Ferrari está entre os carros vermelho e cinza
- O carro cinza está a esquerda do Lotus
- O Mclaren é o segundo carro a esquerda do Ferrari e o primeiro a direita do carro azul
- O Tyrrell não tem carro à sua direita e está logo depois do carro preto
- O carro preto está entre o Tyrrell e o carro amarelo
- O Shadow não tem carro algum a esquerda: está à esquerda do carro verde
- A direita do carro verde está o March
- O Lotus é o segundo carro à direita do carro creme e o segundo à esquerda do carro marrom
- O Lola é o segundo carro à esquerda do Iso.

19 – Os casais

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível fácil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- Três casais vivem felizes numa cidade. Com base nas dicas abaixo, tente descobrir o nome de cada marido, a profissão e o nome das respectivas esposas.
- 1 – O médico é casado com Maria.
- 2 – Paulo é advogado;
- 3 – Patrícia não é casada com Paulo;
- 4 – Carlos não é médico.
- Dados: Maridos: Caros, Luis e Paulo; Profissões: Médico, Engenheiro e Advogado; Esposas: Lúcia, Patrícia e Maria.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

20 – Gelo

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- Um escultor de gelo recebeu de 5 restaurantes encomendas diferentes. Para cada uma utilizou ferramentas diferentes. Com as informações dadas sobre o peso de cada escultura, descobri também o nome de cada uma assim como o restaurante que a encomendou e a ferramenta utilizada.
- 1 – A escultura de rosas criada para MR. Gelo pesava mais que a escultura com um pegador de gelo, mas menos que a escultura de um boneco de neve;
- 2 – Uma escultura foi feita de uma cesta para Delícias Árticas. A escultura feita com um ralador pesava menos que a esculpida com a faca.
- 3 – Uma das esculturas foi árvore de 22 kg para o Delícias Congeladas usando apenas uma espátula.
- 4 – Nem a escultura feita com uma serra nem a feita com uma faca eram o cisne de 20 kg criados poara Rainha Gelada.
- Dados: Escultura: Cesta, Rosas, Boneco de neve, Cisne e àrvore; Peso: 18, 19, 20, 21 e 22; Ferramenta: Serra, espátula, faca, Pegador de gelo e Ralador; restaurante: Delícias àrticas, Frios e Petiscos, Rainha Gelada, Delícias Congeladas e MR. Gelo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

21 – Heróis

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- O escritor denilson é autor de mais de 100 livros. Com dicas abaixo, descubra o nome e sobrenome de cada herói, sua profissão e a história.
- 1- É claro que, devido as superstições de Denilson, nenhum herói tem nome e sobrenome iniciados com a mesma letra;
- 2 – Rodrigo, que trabalha na editora da família, não é o homem de sobrenome Gouvea que aparece na aventura, geralmente libertando tribo de escravos;
- 3 – Josias (cujo sobre não é Vila) não é enólogo cujas as viagens internacionais em busca de novas bebidas para vender em suas lojas são bastante conhecidas;
- 4 – Adão Punhol é um personagem desde 1960;
- 5 – O nome Fragosoltem exatamente 2 letras a menos que o do herói das histórias sobrenaturais;
- 6 – O geólogo que aparece em um livro de ficção não é Marcelo, cujo sobrenome não é Diniz;
- 7 – Gildo aparece na história de espionagem, sempre envolvido em alguma operação para salvar o mundo . Gildo não é o sr. Vila, o velejador, que tendo herdado a herança de seu pai, passa o tempo viajando. O sr. Vila não é o heroí das histórias sobrenatuaris.
- Dados: Nome: Adão, Gilsdo, Josias, Marcelo e Rodrigo; Sobrenome: Diniz, Fragosol, Gouvea, Punhol e Vila; Profissão: Engenheiro, Geólogo, Editor, Enólogo e Velejador; Genero: Aventura, Crime, Espionagem, Ficção e Sobrenatura.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – Colchas

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível fácil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- Cada mulher está fazendo uma colcha de retalhos. Para isso selecionaram retalhos de cores diferentes. Com base nas informações, tente descobrir o nome das mulheres, a cor do retalho assim como o forro escolhido.
- 1 – Marta está fazendo uma colcha cujo forro é estampado com motivo de estrelinha.
- 2 – Uma mulher está fazendo em tons de amarelo e forro de bolinhas.
- 3 – Angélica selecionou retalhos em tons de azul para fazer a colcha.
- Dados: Nome: Angélica, Marta e Luciana; Forro: estrelinha, estampado e Xadrez. Cores Amarelo, Azul e Verde.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

23 – entrevista

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível fácil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- Na última segunda feira, 3 homens compareceram a uma entrevista de emprego. Cada homem tem uma profissão. Conforme as informações, tente descobrir a sua profissão e quanto tempo durou cada entrevista.
- 1 – Joel é programador de computadores.
- 2 – A entrevista de Ricardo durou 30 minutos
- 3 – A entrevista do engenheiro durou 45 minutos.
- Dados: Nomes: Cícero, Joel e Ricardo; Profissões: Engenheiro, Professor e Programador; Tempo: 30 minutos, 35 minutos e 40 minutos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

- DINÂMICAS PARA VERIFICAR FLEXIBILIDADE

1- Corrida de carros

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe; Flexibilidade; Organização; Raciocínio Lógico/Analítico

- **Material:**
- Folha com o caso

- **Instruções:**
- 1. O coordenador formará subgrupos de 5 a 7 pessoas, entregando a cada participante uma cópia da Corrida de Carros (Anexo 1);
  2. Todos os subgrupos procurarão resolver o problema da corrida de carros, com a ajuda de toda a equipe;
  3. Obedecendo as informações constantes da cópia a solução final deverá apresentar a ordem que os carros estão dispostos, com a respectiva cor (Anexo 1);
  4. Será vencedor da tarefa o subgrupo que apresentar primeiro a solução do problema;
  5. Terminado o exercício, cada subgrupo fará uma avaliação acerca da participação dos membros da equipe na tarefa grupal;

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico.

1- Corrida de carros

- Oito carros, de marca e cor diferentes, estão alinhados, lado a lado, para uma corrida. Estabeleça a ordem em que os carros estão dispostos, baseando-se nas seguintes informações:
- O Ferrari está entre os carros vermelho e cinza
- O carro cinza está a esquerda do Lotus
- O Mclaren é o segundo carro a esquerda do Ferrari e o primeiro a direita do carro azul
- O Tyrrell não tem carro à sua direita e está logo depois do carro preto
- O carro preto está entre o Tyrrell e o carro amarelo
- O Shadow não tem carro algum a esquerda: está à esquerda do carro verde
- A direita do carro verde está o March
- O Lotus é o segundo carro à direita do carro creme e o segundo à esquerda do carro marrom
- O Lola é o segundo carro à esquerda do Iso.

2- Pensando diferente

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe; Flexibilidade;; Raciocínio Lógico/Analítico; criatividade

- **Material:**
- Folha com as idéias e lápis

- **Instruções:**
- O propósito desse trabalho é fazer com que os participantes pensem em coisas diferentes das habituais (mudança de paradigma). Também permite a discussão, onde se avalia todos os elementos inerentes a ela.
- O coordenador da dinâmica entrega a cada participante uma folha de papel sulfite e uma caneta
- Pede que cada um, individualmente, anote todas as idéias que tiver sobre o assunto que será colocado. Para isso, marca 5 minutos.Passado o tempo determinado, o coordenador da din6amica reúne as pessoas em pequenos grupos, onde neles, cada qual exporá as idéias que teve. De todas as idéias surgidas, o pequeno grupo elegerá as 6 consideradas melhores, por consemso. Para issso, marcar 20 minutos.Após esse tempo marcado, os pequenos grupos juntam-se num plenério, onde cada um colocará as 6 melhores idéias escolhidas. Quando todos conhecerem as idéias eleitas, o plenário, por consenso, deverá eleger as 10 melhores de todas. Todas as idéias consensadas deverão ser anotadas em flip chart pelo coordenador da dinâmica.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

2- Pensando diferente

- **TEMAS PROPOSTOS:**
- Pense em outra utilidade para o TIJOLO, além de construir parades e muros.
- Pense em outra utilidade para o CLIPS, além de prender papéis.
- Pense em outra utilidade para o SAPATO, além de calçar os pés.
- Pense em outra utilidade para um CADERNO, além de nele se fazer anotações
- Se o nosso pais não se chamesse BRASIL, que nome ele deveria ter ?
- Quando está sem relógio, como descobre que horas são ?
- Além de CALÇADA, que nome deveria Ter o local onde se transitam pedestres ?

3- Escolha as celebridades

- **Objetivo:**
- Observar o processo de escolhas
- **Material:**
- Folha com as celebridades e lápis
- **Instruções:**
- O coordenador da dinâmica reúne o pessoal em forma circular, e coloca a seguinte estória:
- “Os personagens abaixo estavam todos viajando no mesmo avião, para uma conferência na ONU (Organização das nações Unidas), em genebra, quando o avião apresentou uma pane numa das turbinas e precisa fazer uma aterrissagem de emergência numa fazenda, distante 1.200 quilômetros do local da conferência.O fazendeiro tinha um pequeno avião onde cabiam apenas 4 pessoas nele, além do piloto. Fez a proposta de levar as 4 pessoas que se interessassem em defender sua causa na ONU, que era a “Preservação de Floresta Amazônica”.Como a conferência teria início naquele mesmo dia, os passageiros tinham apenas 20 minutos para decidir qual dos 4 iriam, já que todos estavam indo para lá justamente para defender a mesma causa.”Mostra o rol de personagens abaixo e pede para que cada um incorpore um personagem da lista e defenda seu argumento para ser uma das 4 pessoas no avião.
- Personagens: 01 – MADRE TEREZA; 02 – GANDHI; 03 – PEDRO ALVARES CABRAL; 04 – JOHN F. KENNEDY; 05 – CHICO XAVIER; 06 – PELÉ; 07 – O ATUAL PRESIDENTE DO BRASIL; 08 – O PAPA
- 09 – DR. ZERBINI; 10 – WALT DISNEY; 11 – JORGE AMADO; 12 – AIRTON SENNA; 13 – JOHN LENNON; 14- DR. SABIN;15 – BETINHO; 17 – ROBERTO MARINHO; 18- ROBERTO CARLOS; 19 – STING; 20 – CACIQUE JURUNA
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

4- Curtograma

- **Objetivo:**
- Apresentação , administração do tempo

- **Material:**
- Folha de papel

- **Instruções:**
- Cada participante deverá colocar em cada tópico, 4 tarefas da vida profissional que:
- 1) Gosta e faz
- 2) Gosta e não faz
- 3) Não gosta e faz
- 4) Não gosta e não faz

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

5- Círculo de fogo

- **Objetivo:**
- Integração, vitalizador

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O instrutor desenha no centro da sala um círculo relativamente pequeno e dá ao grupo dois desafios:
- PRIMEIRO: Pedir para que todos os participantes, ao mesmo tempo, coloquem o pé direito dentro do círculo;
- SEGUNDO: Pedir para que todos os participantes, ao mesmo tempo, e após Ter cumprido o primeiro desafio, coloquem os dois pés dentro do círculo;
- Obs: Só conseguirão colocar os dois pés se sentarem no chão. Dependendo do tamanho do círculo e do grupo, as pessoas precisam sentar-se uma no colo da outra, para cumprir o desafio. Vitalizador que exige confiança e cooperação mútua. Só aplicar se o grupo estiver bem integrado..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

6- Sendo guiado

- **Objetivo:**
- O objetivo básico deste jogo, é o de trabalhar a comunicação e confiança

- **Material:**
- Giz de diversas cores e vendas

- **Instruções:**
- O facilitador traça no chão vários “caminhos”, com giz de diversas cores, que se cruzam de quando em quando, numa distância de 5 a 6 metros, do início ao final da linha;Divide o pessoal em duplas, e cada qual se posiciona atrás de uma das linhas traçadas no chão. Em cada dupla, um tem os olhos vendados, e no primeiro momento, quem está sem a venda, orienta o vendado para caminhar sobre a linha traçada
- O facilitador dita as regras do jogo4.1 – O guia não pode segurar o vendado, na caminhada
- 4.2 – o vendado deve apenas seguir a voz do guia, sem comunicar-se;5 – Na volta, trocam-se os papéis: o guia passa a ter os olhos vendados. Além disso, deve retornar, apagando a linha com um dos pés, com a orientação do novo guia; 6 – Ganha o jogo, a dupla que cumprir primeiro a tarefa

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

7- Dançando certo e errado

- **Objetivo:**
- Verificar comunicação, cooperação e trabalho em equipe.

- **Material:**
- música

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor deve imaginar uma forma criativa de forma os pares, para um concurso de dança. Caso caia homem com homem ou mulher com mulher, deixar, pois a atividade ficará mais engraçada.
- 2 – Pedir para que 4 a 6 duplas se posicionem no meio da sala, pois irã dançar enquanto os demais participantes serão os juizes:
- 3 – Explicar que alguns deverão dançar no ritmo certo da música que estiver tocando e outros deverão dançar no rítmo errado, conforme a criatividade de cada par. Escolher os pares para o rímo certo e os pares para o rímo errado.
- 4 – Colocar a fita de música, que a cada momento deverá trocar de rítmo. O facilitador deve gravar antes, uma fita com diversos rítmo - tnago, valsa, bailão, bolero, lambada, rock, entre outros, Iniciar o concurso.
- 5 – Após um tempo de dança, o facilitador desliga a música e pede aos casais para que se retirem da sala e junto com os participantes elegem o casal que dançou melhor no rítmo e fora do rítmo:
- 6 – Fazer outra rodada, com outros casais, sempre de 4 a 6 pares por vez: escolhendo após a dança, os dois melhores pares, um rítmo certo e um rítmo errado:
- 7 – Quando todos jás dançaram, os vencedores de cada rodada irão dançar a rodada final, agora invertendo os ritmos, ou seja, quem dançou no rítmo errado, dançará no rítmo certo e vice-versa:
- Os que estão fora, servirão de juises e escolherão o melhor par que dançou no rítmo e o melhor par que dançou fora do rítmo. Estes devem receber um prêmio do instrutor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

8- A bola de meia

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, trabalho em equipe e aquecimento

- **Material:**
- Bola de meia

- **Instruções:**
- 1 – Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras:
- 2 – Uma bola de meia é colocada sobre os pés que se encontram unidos, do primeiro elemento de cada ala:
- 3 – Este procurará passar a bola de meia sem a deixar cair para os pés do segundo elemento de cada ala:
- 4 – Se a bola de meia cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, o tempo que for preciso:
- 5 – A ala que conseguir terminar primeiro, será o vencedor..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

9- Andando as cegas

- **Objetivo:**
- Verificar comunicação, trabalho em equipe e confiança

- **Material:**
- venda

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor organiza filas de no máximo 5 pessoas cada uma:
- 2 – À primeira pessoa de cada fila, vedam-se os olhos e o segundo coloca suas mãos por cima do ombro do primeiro, e os demais se seguram pela cintura;
- 3 – A um sinal do facilitador, inicia-se a caminhada até a uma marca feita, sendo conduzidos pela pessoa que encabeça a fileira, com os olhos vendados.
- 4 – É interessante escutar o diálogo que se estabelece ao serem guiados por uma pessoa, de olhos vendados.
- 5 – Será vencedora a equipe que terminar primeiro

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

10- Descobrindo a palavra

- **Objetivo:**
- Comunicação e aquecimento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1 – Pedir ao grupo dois voluntários para a brincadeira;
- 2 – colocar nas costas de um deles um papel com a palavra “briga” e nas do outro um papel com a expressão “de galo”, sem que eles saibam o que está escrito nas costas um do outro;
- 3 – Eles deverão esforçar-se para descobrir o que está escrito nas costas do companheiro, sem deixar que este veja o que está escrito nas suas costas e sem utilizar as mãos, que deverão estar cruzadas para trás. Observa-se que os efeitos são idênticos a uma briga de galo

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

11- Empatia

- **Objetivo:**
- Comunicação, empatia e aquecimento

- **Material:**
- Corda pedagógica

- **Instruções:**
- Esta dinâmica é ótima para reaquecimento do grupo, por exemplo, após o retorno do café, do almoço, etc. Só deve ser aplicada quando o grupo estiver suficientemente maduro.
- 1 – O coordenador deve entregar a cada participante uma folha de sulfite;
- 2 – Informa aos participantes que irão realizar um exercício. Pedir para escolherem aleatóriamente um membro do grupo para enviar uma Comunicação Interna (memorando). NÃO FALAR O NOME DO JOGO.
- 3 – Pedir para enviar o memorando para o colega escolhido, cujo conteúdo do mesmo será a realização de um "castigo"que deverá ser realizado nasala de aula. (Se for o caso, avisar que o castigo deverá ser aprovado pelo grupo através de uma 'salva de palmas").
- 4 – O coordenador recolhe os comunicados e só após informa o nome do exercício, ou seja, o castigo sera realizado pela própria pessoa que o mandou.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12- Conversando através da mímica

- **Objetivo:**
- O objetivo desta dinâmica é o de conscientizar os membros do grupo para a importância da percepção: auto e hetero.

- **Material:**
- Papeletas com as imitações

- **Instruções:**
- 1 – O coordenador informa ao grupo que irá distribuir uma papeleta para cada um, que contém uma atividade, que deverá ser realizada através de mímica (usando gestos e sons)
- 2 – Enfatiza a importância de todos participarem de dinâmica
- 3 – O coordenador distribui aleatóriamente as papeletas contendo as tarefas, a cada elemento, e avisa que a dinâmica durará de 2 a 5 minutos.
- 4 – Terminado o tempo, pedir para que todos voltem aos seus lugares. Distribui uma folha de papel e pede para que anotem todas as atividades que puderam perceber nos outros.
- 5 – O coordenador fecha o exercício mostrando até que ponto cada um percebe o outro; a importância das percepções nas relações, etc.
- Representante através de gestos e sons:
- Uma pessoa dando os últimos retoques no visual. Uma pessoa fazendo um discurso. Uma pessoa atendendo o telefone. Um padre rezando uma missa. Um guarda de trânsito. Uma pessoa escovando os cabelos. Uma pessoa escovando os dentes. Uma pessoa dirigindo um carro. Uma pessoa com dor nas costas. Uma pessoa com a perna engessada. Uma pessoa esmaltando as unhas. Uma pessoa tomando banho. Uma pessoa dormindo. Criar bastante atividade.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

13- Comunicação

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, determinação e comunicação

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Dividir a turma de 2 em 2 , um fala p/ o outro que ficará só ouvindo. Depois troca, quem escutou vai falar e quem falou vai escutar.
- Não analisar o que foi falado (o conteúdo)
- O que você sentiu ao ficar calado, só ouvindo?
- O que você sentiu ao ficar só falando?

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, empatia, persistência, capacidade de escuta, flexibilidade.

14- Ginástica, dança e canto

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, determine a nota final obtida por elas em dança, canto e ginástica
- 1- Alice obteve 8 em dança
- 2 – O aluno que tirou 5 em canto não obteve a nota máxima em ginástica artística
- 3 – Elisa obteve a mesma nota em canto e em ginástica.
- 4 – fábio conseguiu dois pontos amais em canto do que os conseguidos por Valéria em dança;
- 5 – Diego conseguiu o dobro pontos em dança do que os conseguidos por Fábio em ginástica;
- 6 – Elisa obteve um ponto a mais em dança do que o aluno que conseguiu 5 em canto
- 7 – Em dança, Elisa teve dois pontos a menos do que a menina que obteve nota 8 em ginástica;
- 8 – A aluna que tirou 8 em ginástica não teve nota 9 em canto.
- Dados: Aluno: Alice, Diego, Elisa, Fábio e Valéria;Dança: 5, 6, 7, 8, e 10; Canto; 3, 5, 7,8, 9; Ginástica: 3, 4, 5, 8, e 10.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

15- Sonanbulismo

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, determine as idades de 5 crianças em tratamento de sono, em que dia ocorreu a crise e quanto tempo durou.
- 1- Tamires teve uma crise na segunda feira
- 2 – A crise da criança de 10 anos durou 2 minutos a menos que a de Igor e 1 minuto a mais que a ocorrido na quinta.
- 3 – a crise de Elisabeh foi mais longa que a ocorrida na terça e mais curta que a criança de 8 anos.
- 4 – A crise da criança de 7 anos, que não é Floriano, durou mais de 1 minuto e menos de 4 minutos;
- 5 – Existe um minuto de diferença entre a crise de Elisabeth e a de Floriano;
- 6 – A crise que durou 2 minutos ocorreu antes da de Jaime e após a da criança de 12 anos
- 7 – A crise de Floriano ocorreu um dia depois da que durou 3 minutos e um dia antes da criança de 11 anos.

- Dados: Criança: Elisabeth, Floriano, Igor, Jaime e Tamires; Idade: 7, 8, 20, 11 e 12; Dia Segunda, Terça, quarta, quinta e sexta; Duração: 1 minuto, 2 minutos, 3 minutos, 4 minutos e 5 minutos

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

16- Filmes e Revistas

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra quantos filmes cada colecionador tem, qual a sua revista favorita e o número de encadernações.
- 1- A revista de Felix (que possui 550 filmes) tem mais de 22 encadernações, mas não é a revista TV e Vídeo
- 2 – O colecionador que compra Jornal do Vídeo tem 50 filmes a menos do que o que prefere a revista Vídeo e DVD e 100 filmes a mais do que o que compra a revista de 21 encadernações
- 3 – A revista de Gabriel tem 23 encadernações
- 4 – O colecionador que tem 450 filmes compra a revista de 24 encadernações, mas esta não é Mundo do Cinema.
- 5 – Mundo do cinema, que é a revista de Cornélio, tem mais encadernações do que a de Horácio e menos encadernações do que a TV e Vídeo

- Dados: colecionador: Cornélio, Félix, Gabriel, Horácio e Olívio; Filmes: 350, 400, 450, 500 e 550; Revistas: Cine TV, Jornal do Vídeo, Mundo do Cinema, TV e Vídeo, Vídeo e DVD; Encadernações: 21, 22, 23, 24 e 25

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

17- Fabricação de geléias

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra o nome completo de cada pessoa e o tipo de geléia que fez, assim como o que precisou pedir emprestado
- 1- a pessoa que ficou sem amido de milho não estava fazendo geléia de uva nem de morango
- 2 – Lucinda Souza (que não fez geléia de pêssego) não ficou sem tampas
- 3 – A pessoa que não teve potes suficientes foi a de sobrenome Lima (que não é Neli)
- 4 – Tanto Tato quanto a pessoa que fez geléia de uva colheram suas próprias frutas
- 5 – O sobrenome de pessoa que ficou sem açucar (que não fez geléia de amora) não é Wargas nem Souza)
- 6 – Neli (que fez geléias de cereja) não tem sobrenome Palmeira (que não fez geléia de morango nem de uva)
- 7 – Nem Dana (cujo sobrenome não é Wargas) nem a pessoa que fez geléia de uva ficaram sem potes para a sua geléia. Dana não fez geléia de morango.
- 8 – A pessoa que ficou sem pectina (que não foi Gustavo nem Lucinda) não tem sobrenome Palmeira.
- 9 – A pessoa que fez geléia de uva não é a que ficou sem açucar.
- 10 – O sobrenome de Gustavo não é moura

- Dados: Nome: Dana, gustavo, Lucinda, Neli e Tato; Sobrenome: Lima, Moura, Palmeira, Souza e Wargas; Falta: Amido de milho, Potes, Tampas, Pectina e Açúcar; Geléia: Pêssego, Amora, Cereja, Uva e Morango.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

18- Comércio no domingo

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, negociação e liderança

- **Material:**
- Folha com as questões

- **Instruções:**
- Dividir o grupo em 3 para formar uma assembléia pública. NA NEGOCIAÇÃO
- REIVINDICATIVO: Comércio abrir aos domingos. CONTRIBUITIVO: aumenta a oferta de emprego, menos desemprego, lazer p/ a comunidade, aumenta a arrecadação de impostos, satisfazer as necessidades da comunidade. REIVINDICATIVO: diminuir a alíquota do ICMS de 17% p/ 10%. CONTRIBUITIVO: mais empresas de fora se interessariam em vir p/ cá, Aumento da oferta de emprego em decorrência do crescimento das empresas, FORMA UM CONSELHO da Comunidade local – para decidir onde investir. aumento do parque industrial, aumento da arrecadação profissionalização de jovens de 14 a 21 anos com programas de estágio.
- PODER PÚBLICO
- Criar uma secretaria de Gestão; PROPOSTA: dos 17% do ICMS, destinar 1% ´p/ a saúde e 1% p/ a educação
- Saúde – melhoria da rede hospitalar, melhoria da qualidade. Educação – construir mais salas nas escolas existente.
- COMUNIDADE
- Associação dos moradores dos bairros de periferia
- **PROPOSTA:** criar escolas em locais indicados pela comunidade.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico.

19- remador e os animais

Objetivo:
Observar a comunicação, trabalho em equipe e raciocínio

Material:
Nenhum

Instruções:

- 1 remador
- 3 pessoas representando: 1 alface, 1 cabra, 1 leão
- JOGO – o remador fica de um lado da sala e as 3 pessoas do outro.
- O remador deverá transportar os 3 elementos sem que eles se juntem para se comerem.
- O leão come a cabra, a cabra come a alface.
- REGRA – levar um elemento de cada vez. Não podem ficar na mesma margem os que se comem.
- SOLUÇÃO – 1º leva a cabra,
- 2) leva a alface e traz de volta a cabra,
- 3) leva o leão
- 4) leva a cabra de novo

Competências observadas:
Atenção concentrada, comunicação, criatividade, flexibilidade, resistência a frustração, relacionamento interpessoal, iniciativa, determinação, liderança.

20-dança do colo

- **Objetivo:**
- empatia e aquecimento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O coordenador propõe que o grupo fique de pé, de ombro-á-ombro, em círculo. Em seguida pede que todos façam 1/4 de giro para um determinado lado ficando em uma fila indiana (assim: xxxxxxxxxxxx), embora em círculo. Ao sinal o Coordenador pede que todos se assentem no colo um do outro e depois repitam para o outro lado. É bem divertido, causando muitos risos !.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

21-modelando a equipe

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, habilidade manual, julgamento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Um participante trabalha com escultor enquanto os outro (s) ficam estátua (parados). O escultor deve usar a criatividade de acordo com o objetivo esperado pelo Coordenador, ou seja, pode buscar:
  -estátua mais engraçada
  -estátua mais criativa
  -estátua mais assustadora
  -estátua mais bonita, etc.
- Quando o escultor acabar (estipulado o prazo para que todos finalizem), seu trabalho vai ser julgado juntamente com os outros grupos. Pode haver premiação ou apenas palmas..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, julgamento, dinamismo, relacionamento interpessoal, persistência, empatia, habilidade motora.

22-jogo da verdade

Objetivo:
Observar a comunicação, trabalho em equipe e criatividade

Material:
garrafa

Instruções:

- Em círculo os participantes devem estar de posse de uma garrafa que deve ficar ao centro. Ao sinal do Coordenador, alguém gira a garrafa e para quem o bico da garrafa apontar é perguntado: _Verdade ou Consequência? Caso ele escolha verdade, a pessoa onde o fundo da garrafa apontou deve perguntar algo e ele obrigatoriamente deve responder a verdade. Se ele responder consequência deve pagar uma prenda (executar uma tarefa) estipulada pela pessoa que o fundo da garrafa apontou. A que respondeu gira a garrafa.

Competências observadas:
Atenção concentrada, comunicação, criatividade, flexibilidade, relacionamento interpessoal, iniciativa, determinação.

23-Cães de guarda

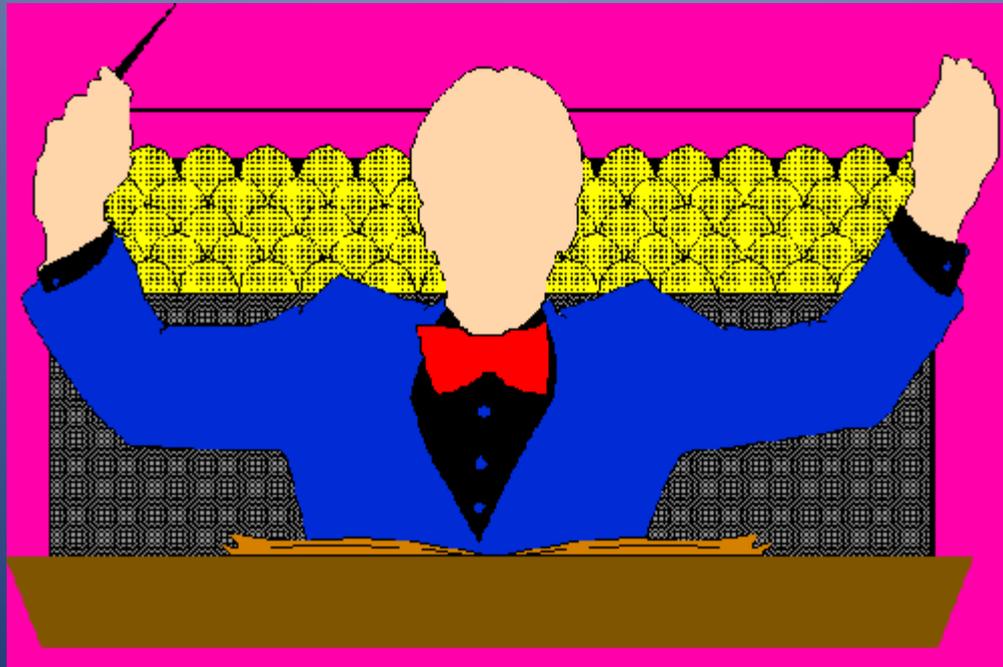
- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descobri o nome dos casais, a raça do cachorro que faz segurança em sua propriedade e a extensão do terreno.
- 1- A propriedade de Virgínia e Bruno tem 1800 metros
- 2 – O terreno pertencente a Humberto mede 200 m a menos do que a propriedade vigiada pelo cão roottweiler e 100 m a mais do que a casa de Luciana
- 3 – Pedro possui um dobermann
- 4 – Lucas, que não é casado com Luciana, não possui um boxer nem um rottweiler
- 5 – A propriedade de Rogério é 200 m menor do que a de Aparecida e 100 m maior do que a vigiada por um boxer
- 6 – Rogério não possui um dogue alemão e não é casado com Marina

- Dados: Marido: Bruno, Humberto, Lucas, Pedro e Rogério; Esposa: Aparecida, Dora, luciana, Marina e Virgínia; Extensão da casa: 1500, 1600, 1700, 1800 e 1900; Cão: Pastor alemão, Boxer, Dobermann, Dogue alemão e Rottweiler.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

Dinâmicas para verificar Liderança

1 - As Maiores Catástrofes

Objetivo:
Resolução de problemas, consenso, assertividade, tomada de decisão, persuasão e liderança.

Material:
Uma folha com as catastrofes para cada grupo

Instruções:

- - Os participantes deverão formar grupos com 5 pessoas.
  - Os participantes deverão chegar num consenso sobre quais 5 catástrofes, dentro as 10 abaixo citados, causariam maiores danos à humanidade. Coloque-as em rigorosa ordem decrescente:

  1. Falta energia elétrica por 6 meses;
  2. Falta de água por 3 meses;
  3. Greve de todos os meios de transporte por 1 mês;
  4. Falta de legumes e frutas por 2 anos;
  5. Greve total dos médicos por seis meses;
  6. Greve de policiais e bombeiros por 8 meses;
  7. Falta de todos os medicamentos por 6 meses;
  8. Greve de imprensa falada, televisionada e escrita por 10 meses;
  9. Falta de petróleo por 3 anos;
  10. Proibição total à prática de qualquer religião por 5 anos.

- **Competências observadas:**

Resolução de problemas, consenso, assertividade, criatividade, determinação, resistência a frustração, tomada de decisão, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, comunicação, persuasão e liderança.

2 - Gerenciamento

- **Objetivo:**
- Resolução de problemas, consenso, assertividade, tomada de decisão, persuasão e liderança.

- **Material:**
- Uma folha com os colaboradores para cada grupo

- **Instruções:**
- - Os participantes deverão formar grupos com 3 pessoas.
  - Os participantes deverão chegar num consenso sobre quais 5 colaboradores, dentro as 10 abaixo citados, devem permanecer na equipe:

  1. Sr A com 50 anos de idade: rabugento, inflexível, lento;
  2. Sra B é secretária, bonita, com baixo QI, pontual, sendo péssima em digitação;
  3. O Sr. C tem 19 anos, com dinamismo, porém impontual e indisciplinado. Comenta-se que é apadrinhado;
  4. O Sr. D é muito competente, apesar de ser violento e nervoso;
  5. A Sra E é muito boa digitadora, porém fofoqueira, além de ter saúde fraca;
  6. O Sr. F é economista, tendo o vício da bebida;
  7. O Sr. G é ex toxicomano, foi admitido em menos de um mês;
  8. A Srta H é bilingue. Não leva o trabalho a sério, pois quer ser atriz;
  9. A Sra I é viúva de 59 anos. Boa para arquivar documentos, mas de péssimo relacionamento;
  10. O Sr J vive contando piadas ou fazendo brincadeiras de mau gosto. Possui muita força física.

- **Competências observadas:**
- Resolução de problemas, consenso, assertividade, criatividade, determinação, resistência a frustração, tomada de decisão, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, comunicação, persuasão e liderança.

3 – Atitudes empresariais

- **Objetivo:**
- Resolução de problemas, consenso, assertividade, tomada de decisão e liderança.

- **Material:**
- Uma folha com as perguntas

- **Instruções:**
- - O facilitador distribui as folhas com as perguntas. Primeiramente os participantes respondem individualmente, depois em grupos de 3 ou 4 pessoas procurando entrar em um consenso.
- Perguntas:
- 1) O que você diria e faria para não decepcionar no 1º mês de supervisão, já que sua gerência estipulou uma meta elevada e que tem certeza que superará sua expectativa?
- 2) O que você prefere: Reduzir custos ou aumentar ganhos? Porque? Como faria ?
- 3) * Que tipo de atitude teria ao se deparar com um vendedor que seja mais “solto” e sempre esbarra nas normas internas da Empresa?

- **Competências observadas:**
- Resolução de problemas, consenso, assertividade, criatividade, determinação, resistência a frustração, tomada de decisão, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, comunicação, persuasão, percepção, empatia e liderança.

4 – furacão

- **Objetivo:**
- Iniciativa e liderança.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Pedir aos participantes que saiam da sala (oferecer café ou criar artifício para que todos saiam da sala).
- Revirar a sala, jogando papéis no chão, espalhando revistas, cadernos cadeiras, etc.
- Assim que as pessoas voltarem para a sala e perguntarem o que aconteceu, dizer que é cego, surdo e mudo, e que eles devem fazer o que quiserem.
- A partir daí, o participante que tiver maior iniciativa e começar a arrumar a sala é aquele que lidera o grupo, e o que só fica olhando geralmente é o que espera as coisas acontecerem

- **Competências observadas:**
- Resolução de problemas, assertividade, iniciativa, determinação, tomada de decisão, percepção, empatia e liderança.

5 – Gerente de vendas

- **Objetivo:**
- liderança.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Você é Gerente de Equipe de Vendas da empresa XPTO.
- A vendedora mais antiga da empresa e que detém o respeito de todos, lhe procurou em nome de sua equipe.
- Todos são unânimes no que se refere a não conseguirem uma melhor posição no mercado em função de sua incompetência enquanto gerente.
- A equipe exige uma atitude de sua parte para mudar esta situação.
- Qual seria sua conduta com esta funcionária?

- **Competências observadas:**
- Resolução de problemas, assertividade, iniciativa, determinação, tomada de decisão, trabalho em equipe, percepção, negociação, planejamento, empatia e liderança.

6 –**Assalto ao banco**

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, , negociação, criatividade, liderança

- **Material:**
- Folhas com dicas do banco
- **Instruções:**
- Divididos em subgrupos devem montar um assalto a banco.
- Após 30 minutos cada subgrupo deve apresentar o resultado.
- Dicas na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

6 –**Assalto ao banco**

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, , negociação, criatividade, liderança

- **Material:**
- Folhas com dicas do banco
- **Instruções:**
- Divididos em subgrupos devem montar um assalto a banco.
- Após 30 minutos cada subgrupo deve apresentar o resultado.
- Dicas na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

7 –**Chocolate Gury**

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, liderança, trabalho em equipe, criatividade, resistência a frustração.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Cada um de vocês é supervisor (reponsável) da área de vendas da ***Cia. Bourbon S/A*** e estão numa reunião, apresentando à diretoria, como viabilizar o lançamento do novo produto no Rio de Janeiro.
- **Cada grupo deve apresentar um plano de ação que inclua:**
- Plano de visitas aos clientes; Venda de idéia à diretoria; Estimativas e objetivos de vendas
- Outros pontos que julgarem importantes.
- **Tempo:**
- Vocês terão **20 minutos** para a preparação em grupo.E cada grupo terá **15 minutos** para a apresentação.
- Orientações na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

7 –**Chocolate Gury**

- Orientações:
- A ***Cia. Bourbon***, estabelecida há dez anos no mercado brasileiro de produtos alimentícios, atua no ramo de chocolates.
- Utiliza-se de avançada tecnologia na industrialização de seus produtos e goza de ótimo prestígio junto ao mercado consumidor.
- Empenhada em aumentar sua participação no mercado que atualmente é de 40% na área do Rio de Janeiro, está lançando seu novo produto: ***"CHOCOLATE GURI".***
- ***"CHOCOLATE GURI"***
- ***GURI*** é um chocolate leve, crocante, apetitoso e com ótimo aspecto. Seu sabor é predominantemente amargo. Suas embalagens são resistentes e laminadas podendo possuir 30gr. ou 100gr.
- **<u>Informações Importantes:</u>**
- Para o novo lançamento será feita grande Campanha Publicitária que incluirá promoções, propaganda e merchandising.
- Seu preço é 10% superior aos chocolates já existentes , tanto da concorrência como dos demais fabricados pela Cia.
- Utiliza-se a distribuição própria, sendo que as visitas são semanais e/ou quinzenais.
- Foi feito um teste piloto na cidade de Campinas e em apenas dois meses já encontra-se entre as 10 marcas mais vendidas.

8 –Navon

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- *Você e sua equipe acabaram de assumir uma função de extrema importância na área de vendas da empresa* ***"NAVON"****. Esta empresa dedica-se ao ramo de produtos de beleza e cosméticos para mulheres de todas as faixas e classes sociais. Sua empresa possui 60% do mercado e sua concorrente direta é a* ***BELEZA & CIA.*** *que possui 35% do mercado. As demais concorrentes são pouco expressivas e totalizam os 5% restantes. A* ***"NAVON"*** *possui um total de 13 produtos enquanto a* ***BELEZA & CIA****., tem atualmente 08 produtos. Dentre estes produtos da concorrência, o sabonete líquido Xantium, vem incomodando bastante. Sua participação de mercado elevou de 4% para 8% no último ano, nas regiões de melhor poder aquisitivo, embora não seja um produto caro (preço final de R$ 6,00 - vidro de 80ml).*
- *Como aumentar a participação de mercado em uma empresa líder em seu segmento?*
- *Monte uma estratégia de combate ao crescimento da concorrência, visando alguns aspectos descritos abaixo:Campanhas Publicitárias; Canais de vendas; Nicho de mercado; Equipe de vendas; Política de Preços; Marketing de Relacionamento.*
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

9 –Problemas

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1. Um gerente veio criticar o almoço: arroz duro, feijão sem gosto, carne crua, etc... Acrescentou que frequentemente seus subordinados reclamam do preparo e quantidade da alimentação fornecida.
- 2. Durante a preparação do almoço dos Ajudantes de Cozinha, muitas amigas e antigas na Cia, se desentenderam seriamente provocando tumulto e danos materiais. A queixa é de que "uma se encosta na outra".
- 3. O cozinheiro manda recado urgente: "Preciso de ajuda pois acabei de perceber que a carne que foi descongelada para as refeições do dia está deteriorada". Todos os ítens para prato principal disponíveis estão ainda congelados. Este cardápio foi previamente aparovado pela Gerencia da Fábrica tendo em vista ser comemoração do aniversário da Cia.
- 4. Durante a madrugada o Sindicato de Motoristas de ônibus flagrou uma greve de emergência e 40% dos funcionários da Nutrição ainda não chegaram; você já foi informada de que o índice de faltas na fábrica foi de somente 20%.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

10 –**Problemas II**

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1 - Durante o preparo do café da manhã houve um acidente de trabalho com o leite fervendo, ocasionando graves queimaduras em 05 funcionários, sendo 03 destes cozinheiros.
- 2 - O gerente da Fábrica recebeu a visita inesperada de 30 pessoas e sem avisar levou as pessoas para almoçar elogiando o atendimento do nosso Setor de Nutrição.
- 3 - O cardápio do dia consta de: bife com ovos, batata frita e pudim de forno, entre outros. Subtamente a luz faltou e a previsão é de que só retorne após 8 horas de interrupção. Seus equipamentos incluem: forno elétrico, fritadeira elétrica, caldeirão à vapor, etc...
- 4 - Sábado haverá um funcionamento extra na Fábrica, apenas no 1° turno (5h às 14h) e a Cia deu liberdade a cada chefia para determinar quais funcionários deverão trabalhar. Sua equipe encontra-se desestimulada e ninguém se ofereceu espontaneamente.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

11 –**Garçonete**

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, comunicação
- **Material:**
- texto com as pessoas. Próxima página.
- **Instruções:**
- Primeiramente cada um deverá estabelecer uma ordem que considere adequada.
- Após divide-se em duplas entrando em um consenso.
- Por fim todos devem entrar em um consenso.
- Daqui a 10 minutos o Centro Médico vai fechar e você terá que servir todos os clientes. Entretanto, são muitas pessoas e você sabe que terá que agir rápido para atender todos.
- Sendo assim, abaixo temos os nomes dos clientes e você deve estabelecer uma ordem para serví-los , explicando os motivos da priorização.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, tomada de decisão.

11 –**Garçonete**

- Clientes:

- Lúcia – 31 anos. Chegou bastante suada da rua e está se abanando com um leque. Ainda respira rapidamente pois entrou correndo no Centro Médico.
- Robson – Está com um bebê no colo e já pediu água pois o nenëm tem que tomar o remédio naquela hora. A aparência do bebê não é das melhores – está muito magrinho e tosse bastante.
- Eliane – Você já a conhece e sabe que ela gosta de ser atendida imediatamente, caso contrário ela começa a chamá-lo em voz alta e diz que não aguenta demora para ser servida, influenciando os clientes que sentam ao seu lado.
- Joel – Está com a perda quebrada. Fez muito esforço para chegar ao Centro Médico, está com expressão de dor e você já soube que ele é o melhor amigo da Supervisora.
- Mariana – É uma moça muito bonita. Mora na sua rua e você a paquera pois já a conhece de vista. Ela chegou há uns dez minutos. Percebeu que outras pessoas poderiam ser atendidas primeiro que ela então lhe chamou e falou baixinho que se você a servisse naquele momento daria o telefone dela para vocês tomarem um sorvete.
- Gilda – É conhecida no Centro Médico. Senhora muito simpática, sabe as datas de aniversário de todos os funcionários e traz presentes para vocês. Você já sabe que ela gosta de café com bastante açúcar e que gosta de ser servida logo que chega ao Centro Médico.
- Marcelo – Jogador de futebol famoso, é seu ídolo e do seu filho. Você percebeu que ele já estava indo embora, mas pediu que você trouxesse um copo de água, dizendo que deveria ser logo atendido pois estava atrasado.

12 –**Sr. John**

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Dividindo o grupo em subgrupos, cada um deverá solucionar a situação apresentada na próxima página em 45 minutos.
- Após, cada grupo apresenta aos demais sua solução, podendo ser questionado pelos demais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12 –**Sr. John**

- Situação:
- *John Smith é o C.E.O. da CACAU & CIA. no segmento de balas, confeitos e chocolates. Neste último item, vem mantendo sua liderança com 33,1% de participação no mercado. Seu carro-chefe é o produto DELICATO, delicioso bombom crocante recheado, que mantinha o volume de vendas em 2,5 milhões de unidades/dia. Atualmente, este número diminuiu 5%, cifra que representa grande preocupação à Diretoria de Marketing e Vendas da empresa.*
- *Foram realizadas pesquisas de mercado e a conclusão foi que o produto está envelhecido. A empresa optou por rejuvenescê-lo e conta com sua competência para sugerir mudanças neste sentido. Reposicione o produto no mercado, levando em consideração itens como:*
- *Público consumidor A, B, C, D*
- *Preço: em média R$ 1,30, caixa com 5 unidades*
- *Marketing - constante campanhas veiculadas na mídia impressa e televisiva, ligadas à amizade e romantismo; veiculando o produto ao amor.*
- *Pontos de vendas: varejos de pequeno, médio e grande porte.*
- *Como manager desta empresa, você deverá sugerir a estratégia do reposicionamento do produto no mercado e estruturar o planejamento estratégico de vendas, formulando raciocínio hipotético.*

13 –**jaspes**

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta “JASPER” A nave possui autonomia para chegar a “JASPER” em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher os 3 passageiros que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

13 –**jaspes**

- **RELAÇÃO DE CANDIDATOS A PASSAGEIROS**
- *Uma médica especializada em Medicina Natural de Sobrevivência, que foi envolvida recentemente em um grande escândalo por ter traído o marido – 35 anos.*
- *Um cientista de renome internacional, considerado o melhor em desenvolvimento de armas nucleares, casado com uma médica ganhadora do Prêmio Nobel - 38 anos.*
- *Um astrônomo que descobriu a existência do novo planeta "JASPER", é considerado uma sumidade pelos seus colegas - 62 anos.*
- *Um antropólogo, com especialidades em culturas indígenas, que se filiou ao TFP (Tradição, família e propriedade) tornando-se um ativista contra a degeneração dos valores morais. Sua última pregação foi contra o uso de biquinis nos clubes - 35 anos.*
- *Uma jovem superdotada, fazendo parte de um projeto do governo para estudo da cura do câncer, apesar de ser um gênio sabe-se que tem grande dificuldade para relacionar-se com pessoas "normais"- 18 anos.*
- *Um contraventor, dono de uma das maiores bancas de "jogo de bicho "do país, é considerado uma pessoa bastante influente, carismático, tendo pretensões de se candidatar nas próximas eleições - 40 anos.*
- *Uma médica especializada em transplante de orgãos vitais, ganhadora do Prêmio Nobel, que só aceitaria ir para o Planeta "JASPER", se o seu marido, cientista nuclear (também candidato) fosse escolhido - 31 anos.*
- *Uma arquiteta, com uma boa experiência no ramo de construção de grandes conjuntos residenciais e urbanismo. No último mês foi expulsa da Ordem dos Arquitetos por negligência técnica responsável pelo desabamento de uma construção, que ocasionou mortes e ferimentos graves - 32 anos.*

14 –jaspes II

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta "JASPER" A nave possui autonomia para chegar a "JASPER" em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher 4 artigos que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

14 –**jaspes II**

- **RELAÇÃO DOS OBJETOS**
- *10 cobertores*
- *05 bóias*
- *01 caixa de sabonete*
- *01 rifle*
- *01 poster da terra*
- *01 moto-serra*
- *01 coleção intitulada : "Manual de Sobrevivência"*
- *03 barras de ouro*
- *01 lata de cola*
- *01 caixa de pregos*
- *01 relógio*
- *01 caixa de sementes de frutas*

15 – **Briga nos departamentos**

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- O facilitador divide o grupo em 2 subgrupos que são designados como Departamento Verde e Departamento Branco.
- O objetivo para cada Departamento é o maximizar lucros. Os lucros são obtidos de acordo com a folha matriz anexa.
- O exercício consiste em uma série de 10 períodos cada um deles, com duração de 3 minutos. Durante cada um dos períodos, cada grupo decidirá qual a letra que deseja enviar ao outro grupo. Esta letra (W, X, Y, Z para o Verde e A, B, C, D para o Branco) será escrita em um pedaço de papel e entregue ao diretor do exercício.
- No 5º, 8º e 10º período, os resultados serão multiplicados podendo alterar significativamente os ganhos ou perdas.
- Durante o exercício o facilitador poderá escolher um porta-voz para entrar em acordo com o outro grupo.
- Duração: 45 minutos
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

16 – **Montando uma boneca**

- **Objetivo:**
- Verificar a integração, colaboração, criatividade e liderança no trabalho em grupo

- **Material:**
- Envelopes, Lã, Canetinha, Bijuterias, Fitas, Cartolina, Tesoura

- **Instruções:**
- O coordenador inicia dizendo que as pessoas ali presentes fazem parte do departamento de produção de uma empresa fabricante de brinquedos e o objetivo deles é desenvolver uma boneca para atender ao pedido de um cliente muito exigente e a entrega dessa boneca deverá ser feita num prazo de 20 minutos. Não será dito que eles deverão conversar, apenas será dada a instrução que dentro do envelope distribuído a cada sub-grupo conterá a tarefa a ser executada e o material necessário. Deverá ser dito que quanto mais criativo, melhor. Deverá ser colocado em cada envelope um papel contendo a parte da boneca que deverá ser feita e o material correspondente. O instrutor deverá agir com pressão com o grupo em relação ao tempo, avisando sempre o horário para que eles trabalhem mais rápido. Deverá ser observado, enquanto as tarefas são realizadas, o papel desempenhado por cada integrante do grupo como: o líder, o acomodado, o crítico, o desligado, o "folgado", etc... Após os 20 minutos, cada sub-grupo é chamado á frente para expor a parte da boneca que foi feito e juntar com as demais partes. Finalizar o exercício fazendo uma analogia com a situação ocorrida e o dia-a dia no ambiente de trabalho.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

17 – **Iate**

- **Objetivo:**
- Trabalho em grupo na resolução de problema.

- **Material:**
- texto.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá responder a folha primeiro e depois divide-se o grupo em duplas e após todos juntos devem entrar em um consenso.
- Tempo de duração: uma hora.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, resistência a frustração, raciocínio lógico

17 – **Iate**

- Texto:
- Você está flutuando num iate particular, no Oceano Atlântico. Um incêndio, de origem desconhecida, destruiu grande parte dos pertences do iate. E ele desliza agora vagarosamente. Sua localização é incerta, porque o equipamento importante para a navegação foi destruído, já que você e a própria tripulação não conseguiram controlar o fogo. Você, pelo cálculo mais otimista, julga encontrar-se aproximadamente a 10 mil quilômetros sudoeste da terra firme. Abaixo encontra-se uma lista de 15 itens que permanecem intactos e não foram atingidos pelo incêndio. Além disso, você tem a disposição uma balsa salva-vidas com remos, e suficientemente grande para levar você, a tripulação, e todos os itens relacionados abaixo. Os sobreviventes só levam cigarros, alguns fósforos e uma nota de CR$ 100,00 no bolso. Sua tarefa consiste em enumerar os quinze itens abaixo em termos de importância para a sua sobrevivência. Coloque o número 1, para o item que no seu entender é o mais importante, e o número 15, para o menos importante.
- ____ sextante (instrumento matemático, medidor de ângulos).
- ____ um espelho, tipo médio.
- ____ cinco galões de água
- ____ um mosquiteiro
- ____ alimento concentrado
- ____ Mapa do Oceano Atlântico
- ____ um colchão flutuante
- ____ dois galões de óleo misturado com gás
- ____ um pequeno rádio transistor
- ____ um plástico de seis metros quadrados
- ____ três litros de rum
- ____ trinta metros de corda nylon
- ____ três caixas de chocolate
- ____ um repelente de tubarões

- ____ equipamentos de pesca.
- Este aceitou levá-la por R$80,00 (oitenta reais), mas nenhum dos dois tinha dinheiro. Insistiram e imploraram, mas o barqueiro foi irredutível. Aí voltaram para a ponte e o bandido matou Maria.
- Colocar os 6 personagens em ordem decrescente de culpa, isto é, coloque em 1º lugar o maior responsável pelo que ocorreu e os restantes em ordem decrescente, ficando no 6º lugar o menos culpado.

18 - QUEBRA-CABEÇA”

- **Objetivo:**
- Trabalho em grupo e comunicação.

- **Material:**
- 1 quebra-cabeça dividido em duas partes. .

- **Instruções:**
- Dividir o grupo em 2 subgrupos e solicitar que elejam 1 líder. Entregar para cada um dos líderes 1 envelope. Informar que deverão montar o quebra cabeça. Informar também, que para aquela tarefa, terão 20 minutos. Eles deverão perceber que para concluir a tarefa, precisarão um dos outros.
- OBSERVAÇÃO: Não dar mais nenhuma instrução.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

19 – **Problemas no Depto Rh**

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária da área de Telemarketing vai até o ambulatório alegando estar sentindo-se mal e exige que a enfermeira a acompanhe até o médico. Não é conduta da empresa liberar o profissional para acompanhamento externo. Sua queixa principal é obstrução nasal.
- Caso 02: É freqüente a solicitação de empréstimos por parte dos funcionários de várias áreas, que alegam a necessidade, por diversos motivos. Percebeu-se que a maior incidência é na área de vendas, mas o gerente não admite esse fato e irrita-se ao ser confrontado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, planejamento,

20 – **Problemas no Depto Rh 2**

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Alguns funcionários da linha de produção ao necessitar de atendimento hospitalar, procura qualquer um, sem antes checar se ainda é credenciado pela rede, bem como, se o seu plano cobre esse atendimento. Sendo o caso de urgência, eles são forçados pela situação, a deixar cheques como garantia para ressarcimento posterior.
- Caso 02: A diretoria da Link está solicitando um projeto da área de Serviço Social, voltado à Qualidade de Vida. Quais os principais assuntos e ações a serem desenvolvidos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, planejamento.

21 – **Problemas no Depto Rh 3**

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária procura o Serviço Social solicitando imediatamente uma transferência de área, pois sua chefia a ofendeu e não é a primeira vez que isso acontece. Pessoa está descontrolada, falando alto e chorando muito. A funcionária possui 5 anos de casa e apresenta bom desempenho. Nesse mesmo momento você está com uma reunião marcada com as chefias para apresentar seu projeto de Qualidade de Vida. Todos eles já estão aguardando sua presença na sala.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, planejamento.

22 – **E agora José?**

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Um funcionário lhe procura contando sua situação financeira, dizendo que está preste a perder o apartamento e o carro, pois não tem dinheiro para pagar as prestações. Seu salário atual é R$ 1.300,00 e ele quer um empréstimo de R$ 4.000,00. Qual sua atitude?
  - Você tem um funcionário HIV – Soro positivo. Como visualiza seus atendimentos para estes funcionários? Quais os procedimentos que teria?
  - Um funcionário comparece ao trabalho alcoolizado e não é a primeira vez. A chefia imediata solicita seu auxílio. Qual o procedimento que faria?
  - Um funcionário sofre um acidente ao vir para o trabalho. É socorrido pelo resgate. Qual sua atitude e os procedimentos que teria?
  - Um funcionário lhe procura para pedir auxílio sobre o filho, que é dependente químico e está em estado grave, pelos efeitos causados pela droga. Qual seu posicionamento?
  - Um funcionário lhe procura por estar tendo um conflito com a gerência, pois a mesmo não o escuta, não é acessível e inflexível. A gerência por sua vez, expõe que o funcionário é irresponsável e indisciplinado quanto a horário e prazo de entrega de trabalhos. Qual seu posicionamento?
  - Como agiria diante de um falecimento de um parente próximo de um funcionário? E se fosse falecimento de um funcionário da empresa?
  - Como agiria se após sua avaliação, um candidato fosse reprovado e o gerente insistisse em sua admissão? No perfil desse funcionário acusou que o mesmo possui dificuldade para lidar com situações de conflitos e mudanças e rigidez.
  - Como caracteriza prioridades nas vagas, visto que sua demanda é a seguinte: 10 vendedores, 1 advogado, 2 analistas faturamento e cobrança, 5 seguranças, 1 recepcionista e 2 analistas de sistemas.
  - Qual o papel da coordenação no recrutamento e seleção?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

23 – E agora José? 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Como agiria se um demandante indicasse candidatos para sua avaliação e você descobre que os gerentes já prometeram admissão. O perfil desse candidato é inadequado, pois apresentam sérios problemas emocionais. Como agiria?
  - Você vê um homem em um restaurante, no caixa para pagar a conta. Quando está para sair do estabelecimento, ele pega um chocolate e coloca no bolso, sem pagar. Você está atrás dele. O que faz?
  - Você está andando na rua e encontra uma carteira, olha de um lado e de outro e não há ninguém a sua volta. O que faz?
  - Você está andando e vê algumas notas ($) no chão. Logo há frente há crianças brincando. O que faz?
  - Você está em um restaurante por kilo, e esqueceu de pesar sua comida. Porém, só dará conta da situação quando já tiver saído do restaurante. Você volta para pagar a conta?
  - Você recebeu troco a mais na compra de algo. Ao mesmo tempo, você está precisando de dinheiro, pois está com muitas dívidas e o salário não está adiantando. O que faz?
  - Você é casado (a) e está passando por uma situação difícil. Conhece uma pessoa muito interessante e atraente, que lhe convida para sair. Qual sua atitude?
  - Você cometeu um erro em seu trabalho. Seu chefe está acusando um outro membro da equipe de ter cometido o erro e dá uma suspensão para o mesmo, pois fica muito nervoso. Qual sua atitude?
  - Você tem, como regra básica, não utilizar o telefone após as 18:00 horas. Seu chefe é intransigente e não negocia exceções. Surgiu um assunto muito importante para você. Você dá um jeitinho e utiliza o telefone ou abre mão de seu assunto?
  - Você atende um telefonema de um Headhunter, querendo conversar com você a respeito de uma proposta de trabalho “tentadora”. Ele quer conhecê-lo hoje sem falta. Mas neste dia, você já havia marcado um compromisso com sua equipe de trabalho. Você sairia durante o expediente para verificar tal proposta?

  – **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

Dinâmicas para verificar motivação

1 - REDAÇÃO EM CONJUNTO

- **Objetivo:**
- Percepção, sintonia, expectativas, criatividade, comprometimento, avaliação, motivação.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Falar uma palavra qualquer para iniciar a corrente da redação (por exemplo: EU, NÓS, SE, TALVEZ, SEI QUE, ESPERO, etc.).
- Cada participante contribui com a redação, colocando uma palavra ou pequena frase que dê continuidade. Sucessivamente, todos os participantes falam.
- O exercício se encerra após avaliação do que foi expressado.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, comunicação, iniciativa, integridade, criatividade, habilidade verbal, planejamento, raciocínio verbal e raciocínio lógico.

2 – O que o outro pensa de mim

- **Objetivo:**
- Motivação e auto conhecimento

- **Material:**
- Canetas, fita crepe, música e cartão

- **Instruções:**
- O facilitador colocará nas costas de cada um, o cartão e fita crepe, ao mesmo tempo que o participante escolhe uma caneta.
- Todos começam a caminhar pela sala e ao parar a música deve-se colocar no cartão da pessoa que está ao seu lado uma característica boa que você percebe dele.
- Após cinco minutos, todos assentam e os participantes lêem o que os demais escreveram. É importante abrir espaço para comentários.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

3 – Boas notícias

- **Objetivo:**
- Motivação e auto conhecimento

- **Material:**
- Canetas, papel

- **Instruções:**
- 1 - O animador pode motivar o exercício da seguinte maneira: "Diariamente, todos nós recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivo de grande alegria e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Vamos hoje recordar algumas dessas boas notícias ".
  2 - Logo após, explica como fazer o exercício: os participantes dispõem de 15 minutos para anotar na folha as três notícias mais felizes de sua vida.
  3 - As pessoas comentam suas notícias em plenário, a começar pelo animador, seguido pelo vizinho da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o façam. Em cada uma das vezes, os demais participantes podem dar seu parecer e fazer perguntas.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento, flexibilidade.

4 – Passa - passa

- **Objetivo:**
- Trabalhar o motivacional dos colaboradores.

- **Material:**
- papel e lápis.

- **Instruções:**
- Pedir dois voluntários que serão os Supervisores.
- Dividir a turma em dois grupos.
- Explicar que cada Supervisor irá ficar responsável por cada grupo e que eles deverão sair da sala enquanto eles fazem a tarefa.
- Explicar que em cada grupo o 1º da fila deverá numerar 1ª e escrever uma frase de até sete palavras.
- Dobrar o 2º e escrever 2 fazendo a mesma coisa sem ver ou ler o que o colega escreveu.
- Quando todos acabarem, o grupo deve se reunir e acrescentar o mínimo de palavras para dar sentido as frases apresentadas.
- **Segunda Etapa:**
- Cada grupo deverá planejar a mímica da sua frase e deverá passar o texto sem o uso da palavra para o seu Supervisor.
- **O Grupo vencedor será o que:**
- Acrescentar o menor nº possível de palavras;
- Usar melhor a criatividade, linguagem corporal no teatro.
- Reflexões:Quais são as nossas dificuldades no dia-a-dia quando recebemos as informações (comunicações) escritas ou orais?
- Como foi a atuação dos Supervisores? Como foram as atuações dos participantes do grupo?

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

5 – Todos juntos

- **Objetivo:**
- Trabalhar o motivacional dos colaboradores.

- **Material:**
- Barbante e tesoura

- **Instruções:**
- Dividir a turma em dois grupos (A e B), ficando cada sub-grupo um de frente para o outro.
- Pedir para que os componentes de cada grupo fiquem um ao lado do outro e amarrá-los pelos pés (amarrar a perna esquerda de um, com a perna direita da pessoa que estiver ao seu lado).
- Solicitar que o grupo caminhe em sinergia até outra parte da sala.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

6 – Bens materiais X Bens espirituais

- **Objetivo:**
- aquecimento e raciocínio lógico

- **Material:**
- Folha de respostas, lápis

- **Instruções:**
- as folhas de respostas e pedir para colocarem respostas objetivas, com no máximo 2 palavras para as questões. Fazer uma rodada pedindo para que cada integrante fale sua resposta.
- Pedir para que eles troquem a palavra dinheiro pela palavra afeto. Fazer outra rodada, pedindo para que os integrantes falem as respostas que haviam escrito anteriormente, agora com a nova palavra. Fazer uma analogia com o assunto: sentimento e materialismo; Como as pessoas coordenam o lado afetivo e o lado material.
- **Questão:**
- **COMO TRANSO MEU DINHEIRO?**
- * Como Dou?
- * Como Peço?
- Como Empresto?
- Como Cobro?
- *Como Controlo?

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, planejamento,auto conhecimento.

7 – O que me motiva?

- **Objetivo:**
- Verificar a integração, auto estima
- **Material:**
- Texto com as frases
- **Instruções:**
- Complete as seguintes frases:
- Quando entro num grupo novo, eu...
- Quando as pessoas me encontram pela primeira vez, em geral, elas...
- Quando estou num grupo novo sinto-me mais a vontade quando...
- Quando os outros permanecem em silêncio eu...
- Sinto-me mais produtivo quando...
- Eu fico irritado quando...
- Sinto mais medo quando...
- Fico magoado quando...
- Aqueles que realmente me conhecem, julgam que eu sou...
- Eu confio nas pessoas que...
- Sinto-me aceito quando...
- Minha maior força é...
- Competir é...

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

8 – Jogando basquete

- **Objetivo:**
- União do grupo em torno de um objetivo

- **Material:**
- 5 cestas, fitas crepe, bolas de pingue ponge e flip chart

- **Instruções:**
- Demarcar um quadrado de cerca de 7x7m onde as cestas serão distribuídas. As cestas corresponderão a pontos de acordo com o grau de dificuldade de acerto (por exemplo cestas mais difíceis de se acertar valem 200 pontos, 50 para as intermediárias e 10pontos para as fáceis).
- Na parte interna das linhas não é permitido entrar para fazer cestas nem para recolher as bolas.
- Os participantes, dividem-se em arremessadores, de um lado, e recolhedores de bolas, do outro. Iniciado o jogo, os arremessadores lançam as bolas em direção às cestas, enquanto os recolhedores apanham as bolas que não entraram nas cestas e as devolvem aos arremessadores. Recolhedores n ão podem fazer cesta. Ao final do tempo de jogo são contados os pontos marcados pelo grupo.
- O tempo de jogo é de 1 minuto, podendo ser jogado em 2 tempos, ou quantos mais interessar ao focalizador e aos jogadores. No intervalo dos tempos pode haver troca de funções entre arremessadores e recolhedores.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, planejamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, adaptabilidade.

9 – Na parede

- **Objetivo:**
- União do grupo em torno de um objetivo

- **Material:**
- Fita crepe, bola de plástico para cada equipe

- **Instruções:**
- Cada quarteto forma um time. Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o próximo jogador rebata. Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a sequência.
- O time começa com 21 pontos. A cada erro – se a bola rolar, não bater na parede, não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida – perde-se um ponto. Também perde-se um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual verifica-se a pontuação de cada time.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão.

10 – Criando a resposta

- **Objetivo:**
- **Integração, interação, descontração, vitalizador, aquecimento**

- **Material:**
- Cartões ou filipetas (respostas), impresso de apoio ao Facilitador (perguntas)

- **Instruções:**
- Os participantes sentam em círculo.
- A cada um é entregue, aleatoriamente, um pequeno cartão (ou filipeta) com respostas iguais ou semelhantes aos exemplos abaixo.
- O Facilitador formula perguntas, uma a uma, sendo que a resposta está contida no cartão do participante.
- Não há lógica entre perguntas e respostas o que dá o tom de descontração à dinâmica.

- Perguntas na outra página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, adaptabilidade.

10 – Criando a resposta

Lista de perguntas (SUGESTÕES)	Lista de respostas (SUGESTÕES)
01. Você é feliz?	01. Você é feliz?
02. Você já fugiu de casa?	No galinheiro
03. De quem você tem mais medo?	No carro
04. Você tem namorado(a)?	Na igreja
05. Você tem amigos?	Na escola
06. Você se sente amado?	À noite
07. Você tem defeitos?	Às vezes
08. Você chora?	Durante a semana
09. Você é chato com os outros?	No final de semana

11 – Curtograma

- **Objetivo:**
- Apresentação , administração do tempo

- **Material:**
- Folha de papel

- **Instruções:**
- Cada participante deverá colocar em cada tópico, 4 tarefas da vida profissional que:
- 1) Gosta e faz
- 2) Gosta e não faz
- 3) Não gosta e faz
- 4) Não gosta e não faz

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, administração do tempo e planejamento.

12 – Círculo mágico

- **Objetivo:**
- Integração ou fechamento de evento

- **Material:**
- Pano com simbolos

- **Instruções:**
- Confeccionar um círculo de pano ou papel e nele colocar simbolos variados, como lua, sol,, estrela e outros. Confeccionar, também balões de papel ou pano, com frases:
- Colocar o círculo no centro da sala, e os balões com os dizeres virados para baixo:
- Colocar uma música bem suave (Bolero de Ravel: Kenny G; schubert, entre outros), e pedir ao pessoal para que andem ao redor do círculo por certo período:Após esse periodo, solicitar que todos se dêem as mãos e ouçam um pouco mais da música:O facilitador começa a falar sobre o simbolismo do círculo mágico e o porque de sua utilização: É um momento de celebração: momento importante onde todos estão unidos em torno de um mesmo objetivo (citar o objetivo do evento):
- Pedir para as pessoas que tiverem os balões apontados para si, que lentamente, e na ordem desvirem um a um e leiam o que está nele escrito:
- Após a leitura, solicitar que cada um coloque a mão direita no ombro do colega:
- Fechar o ritual do círculo Mágico alertando o grupo para os “dois braços” que temos: um para ajudar o colega, o companheiro ou o outro para cuidarmos de nós mesmos.
- Ao final da música, pedir que cada um leia novamente as mensagens dos balões, porém com o Ângulo do “sentimento”.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão.

12 – Círculo mágico

- **SUGESTÕES DEFRASES PARA OS BALÕES:**

- Neste círculo somos todos iguais:
- Não há o primeiro. Não há o último:
- Estamos num mesmo plano:
- Neste circulo enxergo a todos. Você à minha direita. Você à minha esquerda e você mais distânte de mim:
- Que permaneçam neste círculo a motivação, a cooperação, a disponibilidade, o ânimo, a comunicação afetiva, a flexibilidade, a alegria, o compromisso com o outro e com o trabalho:
- Expulsamos do círculo Mágico a desmotivação, a crítica maliciosa, a apatia, a inveja, o autoritarismo, e todas as forças negativas:
- E embalamos pelo círculo mágico deixamos que nossa energia circule e contagie a todos:
- E neste circulo simbolizamos nossa força enquanto grupo:
- É desta forma que nos sentimos fortes, enquanto unidos e ajudando-nos mutuamente:
- Vamos ás vezes nos separarmos em pequenos grupos para trabalhar, mas sem nos esquecermos do nosso Círculo Mágico.

- Significado círculo mágico; O Círculo Mágico é uma ótima atividade para abertura e encerramento de eventos. O Círculo teve sua origem nos rituais e costumes da era primitiva. Historicamente, todas as vezes que os povos primitivos tinham algo de importante a fazer celebravam em círculos, que foram denominados de mágicos. Acreditavam eles que a forma circular expulsava os maus espíritos e conservava os bons. A forma circular vem nos acompanhando e é a única que permite enxergar a todos, num mesmo plano, sem que haja o primeiro e nem o último. No círculo não há liderança e é nele que nos sentimos todos iguais.

13 – Dança de salão

- **Objetivo:**
- Verificar comunicação, cooperação e trabalho em equipe.

- **Material:**
- música

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor deve imaginar uma forma criativa de forma os pares, para um concurso de dança. Caso caia homem com homem ou mulher com mulher, deixar, pois a atividade ficará mais engraçada.
- 2 – Pedir para que 4 a 6 duplas se posicionem no meio da sala, pois irã dançar enquanto os demais participantes serão os juizes:
- 3 – Explicar que alguns deverão dançar no ritmo certo da música que estiver tocando e outros deverão dançar no rítmo errado, conforme a criatividade de cada par. Escolher os pares para o rímo certo e os pares para o rímo errado.
- 4 – Colocar a fita de música, que a cada momento deverá trocar de rítmo. O facilitador deve gravar antes, uma fita com diversos rítmo - tnago, valsa, bailão, bolero, lambada, rock, entre outros, Iniciar o concurso.
- 5 – Após um tempo de dança, o facilitador desliga a música e pede aos casais para que se retirem da sala e junto com os participantes elegem o casal que dançou melhor no rítmo e fora do rítmo:
- 6 – Fazer outra rodada, com outros casais, sempre de 4 a 6 pares por vez: escolhendo após a dança, os dois melhores pares, um rítmo certo e um rítmo errado:
- 7 – Quando todos jás dançaram, os vencedores de cada rodada irão dançar a rodada final, agora invertendo os ritmos, ou seja, quem dançou no rítmo errado, dançará no rítmo certo e vice-versa:
- Os que estão fora, servirão de juises e escolherão o melhor par que dançou no rítmo e o melhor par que dançou fora do rítmo. Estes devem receber um prêmio do instrutor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão e resistência a frustração.

14 – Proposta para a prefeitura

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, negociação e liderança

- **Material:**
- Folha com as questões

- **Instruções:**
- Dividir o grupo em 3 para formar uma assembléia pública. NA NEGOCIAÇÃO
- REIVINDICATIVO: Comércio abrir aos domingos. CONTRIBUITIVO: aumenta a oferta de emprego, menos desemprego, lazer p/ a comunidade, aumenta a arrecadação de impostos, satisfazer as necessidades da comunidade. REIVINDICATIVO: diminuir a alíquota do ICMS de 17% p/ 10%. CONTRIBUITIVO: mais empresas de fora se interessariam em vir p/ cá, Aumento da oferta de emprego em decorrência do crescimento das empresas, FORMA UM CONSELHO da Comunidade local – para decidir onde investir. aumento do parque industrial, aumento da arrecadação profissionalização de jovens de 14 a 21 anos com programas de estágio.
- PODER PÚBLICO
- Criar uma secretaria de Gestão; PROPOSTA: dos 17% do ICMS, destinar 1% ´p/ a saúde e 1% p/ a educação
- Saúde – melhoria da rede hospitalar, melhoria da qualidade. Educação – construir mais salas nas escolas existente.
- COMUNIDADE
- Associação dos moradores dos bairros de periferia
- **PROPOSTA:** criar escolas em locais indicados pela comunidade.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico.

15– Frustrações na bola

Objetivo:
Aquecimento / Integração / comunicação

Material:
Sala com cadeiras dispostas em círculo, papel sulfite, lápis / caneta, fita crepe / durex.

Instruções:

- Orientá-los para preencherem o papel com desabafos, através de palavras ou frases, sobre tudo que lhes incomoda (sem censura). Por ex: situações pelas quais passaram, cuja aceitação foi mal elaborada, não importando a época do acontecimento.
- É importante garantir que ninguém lerá os depoimentos do grupo.
- Depois que todos escreverem na folha o que sentem, fazer do papel uma bola, amassando-o. É necessário que cada um amasse o seu papel em volta da “bola” do outro, isto é, será formada uma bola com os papéis de todos os participantes.
- Quando todos os papéis estiverem amassados juntos formando uma bola, lacrá-la com fita crepe ou durex.
- Instruir o grupo para que a bola seja passada de um para o outro. Para isso, aquele que ficar com a bola, passará para um colega, verbalizando o nome do receptor em voz alta. O receptor, portanto, ficará atento para pegar a bola atirada.
- Após a bola ter passado por todo o grupo, o instrutor questionará o mesmo sobre o que farão com a bola. Sugestão: jogá-la no lixo, queimá-la etc..

Competências observadas:
Atenção concentrada, comunicação, criatividade, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, . Dinamismo.

Dinâmicas para observar negociação

1 - Consenso das qualidades pessoais

Objetivo:
Observar negociação

Material:
Uma folha com as questões para cada um

Instruções:

O facilitador distribui a lista das qualidades pessoais para cada um. Cada participante deverá relacionar 10 características que considere importante uma outra pessoa ter em ordem crescente.

Quando tiverem terminado, pede-se que agora escolham, entre as 10 quais as 5 mais importantes.

Dão se 10 minutos para que o grupo entre em um consenso das 5 mais importantes. (Questões na outra página)

Competências observadas:

Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, trabalho em equipe.

Questões

- senso de humor
-Bondade
-Divertida
-- compreensível
-- saiba escutar
-- confiável
-- confiante
-Extrovertida
-- critica
-Correta
-Falante
-Elegante
-Criativa
-Espírito infantil
-Previsível

- sabedoria
- tenha lógica
- perceptiva
- amigável
- seja cinica
- generosa
- atraente
- honesta
- calma
- agressiva
- ativa
- espontânea
- madura
- etica
- consistente

2 – Abrigo Subterrâneo

Objetivo:
Observar negociação

Material:
Uma folha com as questões para cada um

Instruções:

- Imaginem que nossa cidade está sob ameaça de um bombardeio. Aproxima-se um homem e lhes solicita uma decisão imediata. Existe um abrigo subterrâneo que só pode acomodar seis pessoas. Mas 12 pretendem entrar.
- Abaixo, há uma relação das 12 pessoas interessadas a entrar no abrigo. Faça sua escolha, destacando apenas seis delas: (ver próxima página)

Competências observadas:
Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

2 – Abrigo Subterrâneo

( ) Um violinista, com 40 anos, narcótico viciado.
( ) Um advogado, com 25 anos.
( ) a mulher do advogado, com 24 anos, que acaba de sair do manicômio. Ambos preferem ou ficar juntos no abrigo, ou fora dele.
( ) Um sacerdote com 75 anos
( ) Uma prostituta, com 34 anos.
( ) Um ateu com 20 anos, autor de vários assassinatos.
( ) Uma universitária que fez voto de castidade
( ) Um físico, 28 anos, que só aceita entrar no abrigo se puder levar consigo uma arma.
( ) Um declamador fanático, com 21 anos.
( ) Uma menina de 12 anos, e baixo Q.I.
( ) Um homossexual, com 47 anos.
( ) Um excepcional, com 32 anos, que sofre de ataques epilépticos.

3 - Deserto

- **Objetivo:**
- Observar negociação

- **Material:**
- Uma folha com as questões para cada um

- **Instruções:**
- *"Você esta em um vôo de aproximadamente de 5 horas de duração. Sai do ponto de partida as 9:00 h da manhã. No meio do caminho o piloto anuncia que desviou da rota aproximadamente 150 Km e que está em sérias dificuldades.*
- *Em seguida o avião cai em um deserto e todos os tripulantes morrem. Somente os cem passageiros sobrevivem. Ao olhar-se do alto o avião se confunde com a areia do deserto.*
- *Sua missão é salvar todos os passageiros. No avião, todo quebrado, você encontra os seguintes utensílios (ver próxima pagina):*

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe, flexibilidade.

3 - Deserto

- *- 3 bússolas ; - 100 garrafas de água ; - 100 óculos escuros ;- 100 pacotes de sal ; - 30 canivetes suíços ;- 1 grande lona cor da areia ;- 50 cobertores ;- 1 espelho de maquiagem; - 2 mapas da região ; - 100 latas de comida;*
- *Descreva em poucas palavras a sua estratégia de ação para salvar a todos. Enumere em ordem decrescente de prioridade os objetos acima relatados que serão utilizados nesta missão de salvamento, sento o n.º 1 o mais importante e o n.º 10 o menos importante.*

3 - Deserto

- Resposta: *O quadro a seguir estabelece a utilidade de cada um dos objetos para esta situação específica:*

Óculos - Sem utilidade prática. Se fosse na neve ele protegeria a visão; Bússola - Idem, já que todos devem permanecer nas proximidades do avião; Sal - Extremamente prejudicial à saúde, sal e sol é uma mistura explosiva; Canivete - Sem utilidade aparente; Água - Útil, mas o ser humano sobrevive alguns poucos dias sem ela.; Cobertor - À noite no deserto o frio facilmente atinge a temperatura abaixo de zero; Lona - Útil para proteger do sol escaldante do dia; Espelho - Extremamente útil para dar sinal em caso de aproximação de socorro; Comida - Útil, mas disponível uma vez que o socorro deverá chegar em breve; Mapa - Desnecessário, uma vez que todos deverão permanecer juntos aguardando o socorro.

- *Assim, a ordem mais ou menos correta é:*
- *Espelho ; Lona ; Cobertor ; Água; Comida ; Canivete ; Óculos ; Bússola*
- *Mapa ; Sal*

4- CONSTRUÇÃO DE UMA CIDADE

- **Objetivo:**
- Observar negociação

- **Material:**
- Fichas com nomes de profissões.

- **Instruções:**

a) Cada participante recebe uma ficha com o nome de uma profissão e deve encarná-la.
b) Por um instante analisar a importância daquela profissão.
c) <u>Depois da interiorização deve dizer:</u> Vamos viajar porque aquela cidade fica distante (atitude de quem viaja no mar).
d) <u>Depois dizer:</u> o navio vai afundar só há um bote que pode salvar sete pessoas.
e) O grupo deverá decidir quais as profissões mais urgentes que devem ser salvas.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, flexibilidade, raciocínio lógico, resistência a pressão, trabalho em equipe.

5 - A MALETA

- **Objetivo:**
- Observar negociação

Material:

- Uma maleta chaveada, chave da maleta, dois lápis sem ponta, duas folhas de papel em branco, dois

  apontadores iguais

Instruções:

- a) Forma-se duas equipes.
  b) A uma equipe entrega-se a maleta chaveada, dois lápis sem ponta e duas folhas de papel em branco dentro da maleta.
  c) A outra equipe entrega-se a chave da maleta e dois apontadores iguais.
  d) O coordenador pede que as duas equipes negociem entre si o material necessário para cumprimento da tarefa que é a seguinte: <u>Ambas deverão escrever: "Eu tenho Pão e Trabalho".</u>
  e) A equipe vencedora será a que escrever primeiro e entregar a frase para o coordenador.

  f) A frase deve ser anotada no quadro ou em cartaz em letra grande e legível.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

6 – O assalto

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, , negociação, criatividade, liderança

- **Material:**
- Folhas com dicas do banco
- **Instruções:**
- Divididos em subgrupos devem montar um assalto a banco.
- Após 30 minutos cada subgrupo deve apresentar o resultado.
- Dicas na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

6 – O assalto

- Texto:
- **Informações complementares:**
- É a única agência bancária da rua. Nos quatro quarteirões de extensão da rua só existem lojas comerciais;
- Na agência ficam dois vigias armados. Um na porta única e principal, o outro fica na cabine;
- Da agência até a praça correndo, leva um minuto.
- **Pico do movimento:**
- No horário do almoço (das 12:00 às 14:00).
-
- **Sistema de segurança:**
- Vídeo tape (circuito interno), alarme nos caixas com botões disfarçados que tocam na polícia, lay-out que favorece visão do interior de toda agência do lado de fora.
- **Dias de pagamento:**
- 10 e 30 (quando dobra o valor do depósito).
- **Número de funcionários:**
- 38, sendo 4 caixas.
- **Gerente:**
- Senta na primeira mesa, e é muito nervoso.
- **Tempo médio de abertura do cofre:**
- 30 minutos (via segredo).
- **Detalhe:**
- O chefe contador não tem o segredo do cofre. Apenas uma pessoa da segurança abre no final do expediente e na ocasião do transporte de numerário.

7 – Eva

- **Objetivo:**
- Verificar negocio.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Eva Wilma trabalha desde 17 anos. Aos 25 anos, se casou e logo após ficou grávida. Seu marido que é um executivo, pediu para Eva Wilma parar de trabalhar e ficar tomando conta do filho.
- GRUPO A: defenderá que Eva deve parar de trabalhar.
- GRUPO: defenderá que Eva não deve parar de trabalhar.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

8 – companhia Bourbon

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, liderança, trabalho em equipe, criatividade, resistência a frustração.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Cada um de vocês é supervisor (reponsável) da área de vendas da ***Cia. Bourbon S/A*** e estão numa reunião, apresentando à diretoria, como viabilizar o lançamento do novo produto no Rio de Janeiro.
- **<u>Cada grupo deve apresentar um plano de ação que inclua:</u>**
- Plano de visitas aos clientes; Venda de idéia à diretoria; Estimativas e objetivos de vendas
- Outros pontos que julgarem importantes.
- **<u>Tempo:</u>**
- Vocês terão **20 minutos** para a preparação em grupo.E cada grupo terá **15 minutos** para a apresentação.
- Orientações na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, flexibilidade.

9 – companhia Bourbon

- Orientações:
- A ***Cia. Bourbon***, estabelecida há dez anos no mercado brasileiro de produtos alimentícios, atua no ramo de chocolates.
- Utiliza-se de avançada tecnologia na industrialização de seus produtos e goza de ótimo prestígio junto ao mercado consumidor.
- Empenhada em aumentar sua participação no mercado que atualmente é de 40% na área do Rio de Janeiro, está lançando seu novo produto: ***"CHOCOLATE GURI".***
- ***"CHOCOLATE GURI"***
- ***GURI*** é um chocolate leve, crocante, apetitoso e com ótimo aspecto. Seu sabor é predominantemente amargo. Suas embalagens são resistentes e laminadas podendo possuir 30gr. ou 100gr.
- **Informações Importantes:**
- Para o novo lançamento será feita grande Campanha Publicitária que incluirá promoções, propaganda e merchandising.
- Seu preço é 10% superior aos chocolates já existentes , tanto da concorrência como dos demais fabricados pela Cia.
- Utiliza-se a distribuição própria, sendo que as visitas são semanais e/ou quinzenais.
- Foi feito um teste piloto na cidade de Campinas e em apenas dois meses já encontra-se entre as 10 marcas mais vendidas.

10 – Descobrindo a ordem

- **Objetivo:**
- Relacionamento interpessoal e raciocínio lógico

- **Material:**
- Folha, caneta e texto com a explicação dos carros

- **Instruções:**
- Vocês foram convidados para assistir uma corrida de carro com quatro carros participando. Cada carro possui marca e cor diferente dos demais.
- Eles já estão alinhados lado a lado, esperando a hora da largada.
- Sua tarefa é descobrir a ordem em que os carros estão parados um ao lado do outro, baseando-se nas " dicas" dadas a seguir:
- O uno está entre o carro vermelho e o carro preto.
- O gol é o segundo carro à esquerda do uno
- O carro preto está a direita do carro amarelo.
- O gol não tem nenhum carro à sua esquerda e está localizado à esquerda do carro vermelho.
- A direita do carro verde está o chevette.
- O monza está a direita do uno.
- O uno é amarelo
- Em grupo devem entrar em um consenso e definar a ordem dos carros.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, raciocínio lógico, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

10 – Vendedor criativo

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, criatividade.

- **Material:**
- jornal,canetas coloridas, rolo de papel higienico; latas e sucatas em geral.
- **Instruções:**
- O grupo deverá ser subdivido em duplas ou trios e deverão representar simbolicamente como se percebem sendo admitidos como vendedores. Esta percepção será quanto as suas qualificações e traços de personalidades comuns ao subgrupo . Deverão entrar em consenso para apresenta as suas qualidades para assumir esta nova posição, para que ao final exponham ao grupo maior e o convençam serem eles mais criativos e preparados para assumir o cargo.
- Ao final de todas as apresentações o grupo deverá escolher 01 subgrupo que mostrou-se mais criativo e persuasivo como mais forte candidato ao ocupante do cargo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

11 – Desafio de marcado

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação.

Material:

- papel e caneta.

Instruções:

- *Você e sua equipe acabaram de assumir uma função de extrema importância na área de vendas da empresa **"NAVON"**. Esta*

  *empresa dedica-se ao ramo de produtos de beleza e cosméticos para mulheres de todas as faixas e classes sociais. Sua empresa possui 60% do mercado e sua concorrente direta é a **BELEZA & CIA.** que possui 35% do mercado. As demais*

  *concorrentes são pouco expressivas e totalizam os 5% restantes. A **"NAVON"** possui um total de 13 produtos enquanto a **BELEZA & CIA**., tem atualmente 08 produtos. Dentre estes produtos da concorrência, o sabonete líquido Xantium, vem*

  incomodando bastante. Sua participação de mercado elevou de 4% para 8% no último ano, nas regiões de melhor poder aquisitivo, embora não seja um produto caro (preço final de R$ 6,00 - vidro de 80ml).
- *Como aumentar a participação de mercado em uma empresa líder em seu segmento?*
- *Monte uma estratégia de combate ao crescimento da concorrência, visando alguns aspectos descritos abaixo:Campanhas Publicitárias; Canais de vendas; Nicho de mercado; Equipe de vendas; Política de Preços; Marketing de Relacionamento.*
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12 – dia negro

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1. Um gerente veio criticar o almoço: arroz duro, feijão sem gosto, carne crua, etc... Acrescentou que frequentemente seus subordinados reclamam do preparo e quantidade da alimentação fornecida.
- 2. Durante a preparação do almoço dos Ajudantes de Cozinha, muitas amigas e antigas na Cia, se desentenderam seriamente provocando tumulto e danos materiais. A queixa é de que "uma se encosta na outra".
- 3. O cozinheiro manda recado urgente: "Preciso de ajuda pois acabei de perceber que a carne que foi descongelada para as refeições do dia está deteriorada". Todos os ítens para prato principal disponíveis estão ainda congelados. Este cardápio foi previamente aparovado pela Gerencia da Fábrica tendo em vista ser comemoração do aniversário da Cia.
- 4. Durante a madrugada o Sindicato de Motoristas de ônibus flagrou uma greve de emergência e 40% dos funcionários da Nutrição ainda não chegaram; você já foi informada de que o índice de faltas na fábrica foi de somente 20%.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, flexibilidade, planejamento, administração do tempo.

13 – dia negro II

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1 - Durante o preparo do café da manhã houve um acidente de trabalho com o leite fervendo, ocasionando graves queimaduras em 05 funcionários, sendo 03 destes cozinheiros.
- 2 - O gerente da Fábrica recebeu a visita inesperada de 30 pessoas e sem avisar levou as pessoas para almoçar elogiando o atendimento do nosso Setor de Nutrição.
- 3 - O cardápio do dia consta de: bife com ovos, batata frita e pudim de forno, entre outros. Subtamente a luz faltou e a previsão é de que só retorne após 8 horas de interrupção. Seus equipamentos incluem: forno elétrico, fritadeira elétrica, caldeirão à vapor, etc...
- 4 - Sábado haverá um funcionamento extra na Fábrica, apenas no 1° turno (5h às 14h) e a Cia deu liberdade a cada chefia para determinar quais funcionários deverão trabalhar. Sua equipe encontra-se desestimulada e ninguém se ofereceu espontaneamente.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, flexibilidade, planejamento, administração do tempo.

14 – Garçonete

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, comunicação
- **Material:**
- texto com as pessoas. Próxima página.
- **Instruções:**
- Primeiramente cada um deverá estabelecer uma ordem que considere adequada.
- Após divide-se em duplas entrando em um consenso.
- Por fim todos devem entrar em um consenso.
- Daqui a 10 minutos o Centro Médico vai fechar e você terá que servir todos os clientes. Entretanto, são muitas pessoas e você sabe que terá que agir rápido para atender todos.
- Sendo assim, abaixo temos os nomes dos clientes e você deve estabelecer uma ordem para serví-los , explicando os motivos da priorização.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, flexibilidade.

14 – Garçonete

- Clientes:

- Lúcia – 31 anos. Chegou bastante suada da rua e está se abanando com um leque. Ainda respira rapidamente pois entrou correndo no Centro Médico.
- Robson – Está com um bebê no colo e já pediu água pois o nenëm tem que tomar o remédio naquela hora. A aparência do bebê não é das melhores – está muito magrinho e tosse bastante.
- Eliane – Você já a conhece e sabe que ela gosta de ser atendida imediatamente, caso contrário ela começa a chamá-lo em voz alta e diz que não aguenta demora para ser servida, influenciando os clientes que sentam ao seu lado.
- Joel – Está com a perda quebrada. Fez muito esforço para chegar ao Centro Médico, está com expressão de dor e você já soube que ele é o melhor amigo da Supervisora.
- Mariana – É uma moça muito bonita. Mora na sua rua e você a paquera pois já a conhece de vista. Ela chegou há uns dez minutos. Percebeu que outras pessoas poderiam ser atendidas primeiro que ela então lhe chamou e falou baixinho que se você a servisse naquele momento daria o telefone dela para vocês tomarem um sorvete.
- Gilda – É conhecida no Centro Médico. Senhora muito simpática, sabe as datas de aniversário de todos os funcionários e traz presentes para vocês. Você já sabe que ela gosta de café com bastante açúcar e que gosta de ser servida logo que chega ao Centro Médico.
- Marcelo – Jogador de futebol famoso, é seu ídolo e do seu filho. Você percebeu que ele já estava indo embora, mas pediu que você trouxesse um copo de água, dizendo que deveria ser logo atendido pois estava atrasado.

15 – Recrutamento

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, raciocínio lógico, determinação, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá Traçar um plano de ação que atenda as necessidades da Fábrica, considerando os seguintes aspectos: rapidez, qualidade e custo.
- Tempo de duração: 1 hora
- Após o termino do tempo, cada um deverá apresentar sua solução.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, planejamento.

15 – Recrutamento

- Situação:
- *Você é Psicólogo, formado há 3 anos e foi admitido recentemente na empresa X, no cargo de Analista de RH, para desempenhar as funções de Recrutamento e Seleção. Trata-se de uma Empresa de grande porte e sua responsabilidade é prover as necessidades de Recursos Humanos de uma unidade fabril com cerca de 3.000 funcionários.*
- *A época é propícia para aumentar o volume de vendas e além de ter pique de produção, a fábrica comprou mais 10 máquinas de produção que vão entrar em funcionamento, imprescindivelmente no dia 15 de outubro.*
- *A Fábrica roda em dois turnos e o efetivo de cada máquina é de 3 Ajudantes de Produção, função essa que, embora não seja qualificada, requer 45 dias de treinamento para operar a máquina com eficiência.*
- *No dia 29 de julho, você recebeu no setor de Recrutamento e Seleção, um pedido de funcionários conforme descrição abaixo:*
- ***Requisição de Funcionários:***
- *Nº de vagas – 60*
- *Previsão de Admissão – imediato*
- *Sexo - feminino*
- *Horários da Fábrica- de 05:00 às 14:00 e de 14:00 às 23:00 horas*
- *Requisitos – Primeiro grau, boa apresentação pessoal, capacidade de atenção concentrada, bom nível de compreensão verbal e disponibilidade para trabalhar em horário de rodízio.*
- *OBS: O processo de treinamento deverá ser concluido no dia 14 de outubro.*
- *Hoje é dia 30 de julho e o Serviço Médico da Cia. encaminhou o Sr. Jonas, Assistente de Recrutamento e Seleção, com quem você trabalha, para internação no INPS, devido doença contagiosa (tuberculose). Seu único recurso para trabalhar é o digitador do setor, porém nunca se envolveu em trabalhos de Recrutamento e Seleção.*

16 – Cacau e Cia

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Dividindo o grupo em subgrupos, cada um deverá solucionar a situação apresentada na próxima página em 45 minutos.
- Após, cada grupo apresenta aos demais sua solução, podendo ser questionado pelos demais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, planejamento, flexibilidade.

16 – Cacau e Cia

- Situação:

- *John Smith é o C.E.O. da CACAU & CIA. no segmento de balas, confeitos e chocolates. Neste último item, vem mantendo sua liderança com 33,1% de participação no mercado. Seu carro-chefe é o produto DELICATO, delicioso bombom crocante recheado, que mantinha o volume de vendas em 2,5 milhões de unidades/dia. Atualmente, este número diminuiu 5%, cifra que representa grande preocupação à Diretoria de Marketing e Vendas da empresa.*
- *Foram realizadas pesquisas de mercado e a conclusão foi que o produto está envelhecido. A empresa optou por rejuvenescê-lo e conta com sua competência para sugerir mudanças neste sentido. Reposicione o produto no mercado, levando em consideração itens como:*
- *Público consumidor A, B, C, D*
- *Preço: em média R$ 1,30, caixa com 5 unidades*
- *Marketing - constante campanhas veiculadas na mídia impressa e televisiva, ligadas à amizade e romantismo; veiculando o produto ao amor.*
- *Pontos de vendas: varejos de pequeno, médio e grande porte.*
- *Como manager desta empresa, você deverá sugerir a estratégia do reposicionamento do produto no mercado e estruturar o planejamento estratégico de vendas, formulando raciocínio hipotético.*

17 – Guerra nuclear

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta “JASPER” A nave possui autonomia para chegar a “JASPER” em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher os 3 passageiros que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

17 – Guerra nuclear

- **RELAÇÃO DE CANDIDATOS A PASSAGEIROS**

- *Uma médica especializada em Medicina Natural de Sobrevivência, que foi envolvida recentemente em um grande escândalo por ter traído o marido – 35 anos.*
- *Um cientista de renome internacional, considerado o melhor em desenvolvimento de armas nucleares, casado com uma médica ganhadora do Prêmio Nobel - 38 anos.*
- *Um astrônomo que descobriu a existência do novo planeta "JASPER", é considerado uma sumidade pelos seus colegas - 62 anos.*
- *Um antropólogo, com especialidades em culturas indígenas, que se filiou ao TFP (Tradição, família e propriedade) tornando-se um ativista contra a degeneração dos valores morais. Sua última pregação foi contra o uso de biquinis nos clubes - 35 anos.*
- *Uma jovem superdotada, fazendo parte de um projeto do governo para estudo da cura do câncer, apesar de ser um gênio sabe-se que tem grande dificuldade para relacionar-se com pessoas "normais"- 18 anos.*
- *Um contraventor, dono de uma das maiores bancas de "jogo de bicho "do país, é considerado uma pessoa bastante influente, carismático, tendo pretensões de se candidatar nas próximas eleições - 40 anos.*
- *Uma médica especializada em transplante de orgãos vitais, ganhadora do Prêmio Nobel, que só aceitaria ir para o Planeta "JASPER", se o seu marido, cientista nuclear (também candidato) fosse escolhido - 31 anos.*
- *Uma arquiteta, com uma boa experiência no ramo de construção de grandes conjuntos residenciais e urbanismo. No último mês foi expulsa da Ordem dos Arquitetos por negligência técnica responsável pelo desabamento de uma construção, que ocasionou mortes e ferimentos graves - 32 anos.*

18 – Guerra nuclear II

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta “JASPER” A nave possui autonomia para chegar a “JASPER” em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher 4 artigos que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

18 – Guerra nuclear II

- **RELAÇÃO DOS OBJETOS**
- *10 cobertores*
- *05 bóias*
- *01 caixa de sabonete*
- *01 rifle*
- *01 poster da terra*
- *01 moto-serra*
- *01 coleção intitulada : "Manual de Sobrevivência"*
- *03 barras de ouro*
- *01 lata de cola*
- *01 caixa de pregos*
- *01 relógio*
- *01 caixa de sementes de frutas*

19 – E agora?

- **Objetivo:**
- Apresentação e negociação

- **Material:**
- Sulfite, Revistas, 3 colas, 3 tesouras.

- **Instruções:**
- Pedir para que representem figuras que melhor identificam suas personalidades. A quantidade de colas e tesouras deverão ser menos que a metade do número de participantes.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

21 – Departamento Verde e branco

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- O facilitador divide o grupo em 2 subgrupos que são designados como Departamento Verde e Departamento Branco.
- O objetivo para cada Departamento é o maximizar lucros. Os lucros são obtidos de acordo com a folha matriz anexa.
- O exercício consiste em uma série de 10 períodos cada um deles, com duração de 3 minutos. Durante cada um dos períodos, cada grupo decidirá qual a letra que deseja enviar ao outro grupo. Esta letra (W, X, Y, Z para o Verde e A, B, C, D para o Branco) será escrita em um pedaço de papel e entregue ao diretor do exercício.
- No 5º, 8º e 10º período, os resultados serão multiplicados podendo alterar significativamente os ganhos ou perdas.
- Durante o exercício o facilitador poderá escolher um porta-voz para entrar em acordo com o outro grupo.
- Duração: 45 minutos
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – Barco

- **Objetivo:**
- Trabalho em grupo na resolução de problema.

- **Material:**
- texto.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá responder a folha primeiro e depois divide-se o grupo em duplas e após todos juntos devem entrar em um consenso.
- Tempo de duração: uma hora.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – Barco

- Texto:
- Você está flutuando num iate particular, no Oceano Atlântico. Um incêndio, de origem desconhecida, destruiu grande parte dos pertences do iate. E ele desliza agora vagarosamente. Sua localização é incerta, porque o equipamento importante para a navegação foi destruído, já que você e a própria tripulação não conseguiram controlar o fogo. Você, pelo cálculo mais otimista, julga encontrar-se aproximadamente a 10 mil quilômetros sudoeste da terra firme. Abaixo encontra-se uma lista de 15 itens que permanecem intactos e não foram atingidos pelo incêndio. Além disso, você tem a disposição uma balsa salva-vidas com remos, e suficientemente grande para levar você, a tripulação, e todos os itens relacionados abaixo. Os sobreviventes só levam cigarros, alguns fósforos e uma nota de CR$ 100,00 no bolso. Sua tarefa consiste em enumerar os quinze itens abaixo em termos de importância para a sua sobrevivência. Coloque o número 1, para o item que no seu entender é o mais importante, e o número 15, para o menos importante.
- _____ sextante (instrumento matemático, medidor de ângulos).
- _____ um espelho, tipo médio.
- _____ cinco galões de água
- _____ um mosquiteiro
- _____ alimento concentrado
- _____ Mapa do Oceano Atlântico
- _____ um colchão flutuante
- _____ dois galões de óleo misturado com gás
- _____ um pequeno rádio transistor
- _____ um plástico de seis metros quadrados
- _____ três litros de rum
- _____ trinta metros de corda nylon
- _____ três caixas de chocolate
- _____ um repelente de tubarões

- _____ equipamentos de pesca.
- Este aceitou levá-la por R$80,00 (oitenta reais), mas nenhum dos dois tinha dinheiro. Insistiram e imploraram, mas o barqueiro foi irredutível. Aí voltaram para a ponte e o bandido matou Maria.
- Colocar os 6 personagens em ordem decrescente de culpa, isto é, coloque em 1º lugar o maior responsável pelo que ocorreu e os restantes em ordem decrescente, ficando no 6º lugar o menos culpado.

23 – O que você faria?

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Um funcionário lhe procura contando sua situação financeira, dizendo que está preste a perder o apartamento e o carro, pois não tem dinheiro para pagar as prestações. Seu salário atual é R$ 1.300,00 e ele quer um empréstimo de R$ 4.000,00. Qual sua atitude?
  - Você tem um funcionário HIV – Soro positivo. Como visualiza seus atendimentos para estes funcionários? Quais os procedimentos que teria?
  - Um funcionário comparece ao trabalho alcoolizado e não é a primeira vez. A chefia imediata solicita seu auxílio. Qual o procedimento que faria?
  - Um funcionário sofre um acidente ao vir para o trabalho. É socorrido pelo resgate. Qual sua atitude e os procedimentos que teria?
  - Um funcionário lhe procura para pedir auxílio sobre o filho, que é dependente químico e está em estado grave, pelos efeitos causados pela droga. Qual seu posicionamento?
  - Um funcionário lhe procura por estar tendo um conflito com a gerência, pois a mesmo não o escuta, não é acessível e inflexível. A gerência por sua vez, expõe que o funcionário é irresponsável e indisciplinado quanto a horário e prazo de entrega de trabalhos. Qual seu posicionamento?
  - Como agiria diante de um falecimento de um parente próximo de um funcionário? E se fosse falecimento de um funcionário da empresa?
  - Como agiria se após sua avaliação, um candidato fosse reprovado e o gerente insistisse em sua admissão? No perfil desse funcionário acusou que o mesmo possui dificuldade para lidar com situações de conflitos e mudanças e rigidez.
  - Como caracteriza prioridades nas vagas, visto que sua demanda é a seguinte: 10 vendedores, 1 advogado, 2 analistas faturamento e cobrança, 5 seguranças, 1 recepcionista e 2 analistas de sistemas.
  - Qual o papel da coordenação no recrutamento e seleção?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

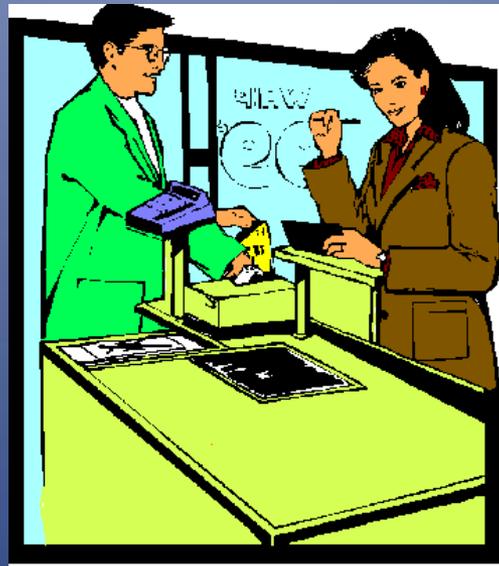
24 – O que você faria? 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Como agiria se um demandante indicasse candidatos para sua avaliação e você descobre que os gerentes já prometeram admissão. O perfil desse candidato é inadequado, pois apresentam sérios problemas emocionais. Como agiria?
  - Você vê um homem em um restaurante, no caixa para pagar a conta. Quando está para sair do estabelecimento, ele pega um chocolate e coloca no bolso, sem pagar. Você está atrás dele. O que faz?
  - Você está andando na rua e encontra uma carteira, olha de um lado e de outro e não há ninguém a sua volta. O que faz?
  - Você está andando e vê algumas notas ($) no chão. Logo há frente há crianças brincando. O que faz?
  - Você está em um restaurante por kilo, e esqueceu de pesar sua comida. Porém, só dará conta da situação quando já tiver saído do restaurante. Você volta para pagar a conta?
  - Você recebeu troco a mais na compra de algo. Ao mesmo tempo, você está precisando de dinheiro, pois está com muitas dívidas e o salário não está adiantando. O que faz?
  - Você é casado (a) e está passando por uma situação difícil. Conhece uma pessoa muito interessante e atraente, que lhe convida para sair. Qual sua atitude?
  - Você cometeu um erro em seu trabalho. Seu chefe está acusando um outro membro da equipe de ter cometido o erro e dá uma suspensão para o mesmo, pois fica muito nervoso. Qual sua atitude?
  - Você tem, como regra básica, não utilizar o telefone após as 18:00 horas. Seu chefe é intransigente e não negocia exceções. Surgiu um assunto muito importante para você. Você dá um jeitinho e utiliza o telefone ou abre mão de seu assunto?
  - Você atende um telefonema de um Headhunter, querendo conversar com você a respeito de uma proposta de trabalho “tentadora”. Ele quer conhecê-lo hoje sem falta. Mas neste dia, você já havia marcado um compromisso com sua equipe de trabalho. Você sairia durante o expediente para verificar tal proposta?

  – **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

Dinâmicas para verificar Qualidade no Atendimento

1- Dinâmica da Tesoura

Objetivo:
Observar o quanto o participante se preocupa com a qualidade no atendimento.

Material:
Tesoura sem ponta

Instruções:
- Os participantes ficam sentados em círculo, voltados para dentro.
  - Mostra-se uma tesoura e explica-se que as pessoas podem passá-la de três formas: aberta, fechada ou cruzada.
  - O instrutor passa a tesoura para um participante, que começará a dinâmica falando em voz alta de como passará a tesoura.
  - O instrutor dirá se a forma que está sendo passada é certa ou não.
  - Os segredo está no movimento das pernas, ou seja, se estiverem abertas, fechadas ou cruzadas, é a forma que a tesoura deve ser passada. Ou seja... se o participante estiver com as pernas cruzadas, ele terá que falar em voz alta... – "vou passar a tesoura cruzada"!. Se por ventura ele falar.. – "vou passar a tesoura fechada"! ou – "vou passar a tesoura aberta"! – O instrutor informará que ele não passará a tesoura, e o participante terá que tentar novamente.
  - O jogo prossegue até que todos descubram qual é a "pegada". **Competências observadas:**

Flexibilidade, observação, persistência, criatividade e qualidade no atendimento

2- Dentro e fora do coração

- **Objetivo:**
- Observar o quanto o participante se preocupa com a qualidade no atendimento.

- **Material:**
- Uma cartolina em forma de coração

- **Instruções:**
- - O facilitador coloca o coração no meio da sala e distribui uma papeleta para cada participante. Cada um deverá escrever uma sensação que teve como cliente, pode ser negativa ou positiva.
- Depois deverá escrever no coração um sentimento como colaborador atendendo um cliente.
- O facilitador inicia um debate referente as emoções como cliente e como atendente.

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, persistência, auto conhecimento, raciocínio lógico, empatia criatividade e qualidade no atendimento

3- Indiferença

- **Objetivo:**
- Observar o quanto o participante se preocupa com a qualidade no atendimento.

- **Material:**
- Sulfite e lápis de cera

- **Instruções:**
- Distribua uma folha de papel para cada participante e uma caixa de giz de cera. Mande cada um fazer um desenho. Escolha o tema. Atribua o tempo de quinze minutos. Todos irão buscar o melhor de si. Vão caprichar e tentar fazer o desenho mais perfeito da face da terra, superando o do colega. Ao final do tempo, simplesmente mande cada um amassar e jogar fora o seu desenho.
- Observação: Você poderá ser massacrado, pois todos vão ficar atônitos, incapazes de aceitar o fato de que se desdobrarem no exercício da tarefa e ficar sem a sua atenção. Mas não é assim que fazemos quando não damos atenção devida ao cliente?

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, persistência, auto conhecimento, resistência a frustração, criatividade, equilíbrio emocional e qualidade no atendimento

4- Psicóloga em apuros

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, raciocínio lógico, determinação,qualidade no atendimento, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá Traçar um plano de ação que atenda as necessidades da Fábrica, considerando os seguintes aspectos: rapidez, qualidade e custo.
- Tempo de duração: 1 hora
- Após o termino do tempo, cada um deverá apresentar sua solução.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

4- Psicóloga em apuros

- Situação:
- *Você é Psicólogo, formado há 3 anos e foi admitido recentemente na empresa X, no cargo de Analista de RH, para desempenhar as funções de Recrutamento e Seleção. Trata-se de uma Empresa de grande porte e sua responsabilidade é prover as necessidades de Recursos Humanos de uma unidade fabril com cerca de 3.000 funcionários.*
- *A época é propícia para aumentar o volume de vendas e além de ter pique de produção, a fábrica comprou mais 10 máquinas de produção que vão entrar em funcionamento, imprescindivelmente no dia 15 de outubro.*
- *A Fábrica roda em dois turnos e o efetivo de cada máquina é de 3 Ajudantes de Produção, função essa que, embora não seja qualificada, requer 45 dias de treinamento para operar a máquina com eficiência.*
- *No dia 29 de julho, você recebeu no setor de Recrutamento e Seleção, um pedido de funcionários conforme descrição abaixo:*
- ***Requisição de Funcionários:***
- *Nº de vagas – 60*
- *Previsão de Admissão – imediato*
- *Sexo - feminino*
- *Horários da Fábrica- de 05:00 às 14:00 e de 14:00 às 23:00 horas*
- *Requisitos – Primeiro grau, boa apresentação pessoal, capacidade de atenção concentrada, bom nível de compreensão verbal e disponibilidade para trabalhar em horário de rodízio.*
- *OBS: O processo de treinamento deverá ser concluido no dia 14 de outubro.*
- *Hoje é dia 30 de julho e o Serviço Médico da Cia. encaminhou o Sr. Jonas, Assistente de Recrutamento e Seleção, com quem você trabalha, para internação no INPS, devido doença contagiosa (tuberculose). Seu único recurso para trabalhar é o digitador do setor, porém nunca se envolveu em trabalhos de Recrutamento e Seleção.*

5- Setor de RH

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária da área de Telemarketing vai até o ambulatório alegando estar sentindo-se mal e exige que a enfermeira a acompanhe até o médico. Não é conduta da empresa liberar o profissional para acompanhamento externo. Sua queixa principal é obstrução nasal.
- Caso 02: É freqüente a solicitação de empréstimos por parte dos funcionários de várias áreas, que alegam a necessidade, por diversos motivos. Percebeu-se que a maior incidência é na área de vendas, mas o gerente não admite esse fato e irrita-se ao ser confrontado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

6- Setor de RH 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Alguns funcionários da linha de produção ao necessitar de atendimento hospitalar, procura qualquer um, sem antes checar se ainda é credenciado pela rede, bem como, se o seu plano cobre esse atendimento. Sendo o caso de urgência, eles são forçados pela situação, a deixar cheques como garantia para ressarcimento posterior.
- Caso 02: A diretoria da Link está solicitando um projeto da área de Serviço Social, voltado à Qualidade de Vida. Quais os principais assuntos e ações a serem desenvolvidos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

7- Setor de RH 3

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária procura o Serviço Social solicitando imediatamente uma transferência de área, pois sua chefia a ofendeu e não é a primeira vez que isso acontece. Pessoa está descontrolada, falando alto e chorando muito. A funcionária possui 5 anos de casa e apresenta bom desempenho. Nesse mesmo momento você está com uma reunião marcada com as chefias para apresentar seu projeto de Qualidade de Vida. Todos eles já estão aguardando sua presença na sala.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

8- FILA INDIANA

- **Objetivo:**
- Trabalhar a falta de imaginação e qualidade no atendimento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Coloque todos os participantes em fila indiana. Mande-os afastar as pernas. Em seguida dê a seguinte instrução: Quero que cada um, na sua vez, engatinhe pelo "corredor de pernas" a partir da extremidade "tal". Eu farei o mesmo pelo outro lado. Ao me encontrarem no corredor, quero que bolem uma estratégia para me tirarem do caminho, de forma que possam atravessar até o final.
- Observação: Vão tentar expulsá-lo, tirá-lo do caminho...mas ninguém vai simplesmente pedir "dá licença?"...No dia-a-dia é assim que vão tratar as pessoas, os clientes? na base do tapa? Da agressão?
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, equilibrio emocional, resistência a pressão, flexibilidade.

9- Leitura

- **Objetivo:**
- Criatividade e trabalho em equipe

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Seu grupo faz parte de uma empresa editorial que é reconhecidamente criativa e tem domínio tecnológico para desenvolver livros de qualquer natureza e tecnologia.
  - Assim como todos os seus concorrentes, ultimamente a empresa tem sofrido com o encolhimento do mercado e com a recessão. Não tem sido fácil honrar a folha de pagamento e cumprir as obrigações fiscais.
  - Finalmente surgiu uma oportunidade. Um cliente muito especial convidou-os para participar de uma concorrência que, se vencida, permitirá a empresa respirar um pouco mais aliviada.
  - Esse cliente, uma associação de cegos, identificou que os deficientes visuais têm se ressentido da falta de literatura pornográfica que os atende.
  - Dispostos a solucionar o problema, resolveram financiar um projeto editorial que os atenda nessa necessidade. Esperam que sua empresa, daqui a 30 minutos, apresente uma proposta que será apreciada junto com as dos seus concorrentes.
  - O avaliador será o dono da associação, ele irá decidir qual é a melhor proposta.
  - Bom trabalho a todos.

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

10- Falar X escutar

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, determinação e comunicação

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Dividir a turma de 2 em 2 , um fala p/ o outro que ficará só ouvindo. Depois troca, quem escutou vai falar e quem falou vai escutar.
- Não analisar o que foi falado (o conteúdo)
- O que você sentiu ao ficar calado, só ouvindo?
- O que você sentiu ao ficar só falando?

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, empatia, persistência, capacidade de escuta, flexibilidade.

11- Expectativa

- **Objetivo:**
- Finalizar um treinamento, observar a qualidade dos serviços prestados

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Separar 2 cadeiras de frente p/ a turma. Chamar um por um dos treinandos, que se sentam na primeira cadeira e falam **COMO VOCÊ CHEGOU AQUI?** Passa p/a Segunda cadeira e falam **COMO VOCÊ ESTÁ SAINDO HOJE DAQUI?**

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, observação, relacionamento interpessoal.

Dinâmicas para raciocínio lógico

1 – Três animais

- **Objetivo:**
- **criatividade, raciocínio lógico.**

- **Material:**
- **nada.**

- **Instruções:**
- **O facilitador pede para os participantes descobrirem os três animais presentes na palavra abaixo:**

sapAto

Resposta: sapa; pato; olhe o tamanduá.

- **Competências observadas:**
- **Auto motivação, comunicação, iniciativa, criatividade e raciocínio lógico.**

2 – As 4 perguntas

- **Objetivo:**
- **criatividade, raciocínio lógico.**

- **Material:**
- **nada.**

- **Instruções:**
- **O facilitador faz as quatro perguntas e os participantes devem responder:**
- **Como se coloca o elefante em uma geladeira? E como se coloca uma girafa dentro da mesma geladeira? Haverá uma festa do rei leão e todos os animais foram convidados. Qual é o único que não irá? Você precisa atravessar o rio cheio de jacarés ferozes e não há barcos. O que você faz?**
- **Respostas: Abre a geladeira e coloca o elefante; Tira o elefante e coloca a girafa; a girafa porque está dentro da geladeira. Atravessa o rio nadando, pois os jacarés estão na festa do leão.**
-
- **Competências observadas:**
- **Auto motivação, concentração, comunicação, iniciativa, liderança, trabalho em equipe, criatividade e raciocínio lógico.**

3 – O que a vaca bebe

- **Objetivo:**
- **criatividade, raciocínio lógico.**

- **Material:**
- **nada.**

- **Instruções:**
- **O facilitador faz uma seqüência rápida de perguntas para induzir a resposta errada.**
- **A) Qual a cor da neve? Normalmente a cor da folha de papel é? Qual a cor do leite? O que a vaca bebe?**
- **A tendência é que todos respondam branco e na última leite. Só que a vaca bebe água, só produz leite.**
-
- **Competências observadas:**
- **Rapidez, comunicação, iniciativa, criatividade e raciocínio lógico.**

4 - Amnésia

- **Objetivo:**
- criatividade, raciocínio lógico.

- **Material:**
- Etiquetas e canetas coloridas.

- **Instruções:**
- a) Distribua etiquetas adesivas em branco, com o papel protetor. Peça para cada participante escrever o nome de uma pessoa bem conhecida, celebridade, em sua etiqueta.

- b) Peça que coloquem (grudem) a etiqueta na testa de outra pessoa sem que esta veja o que está escrito.

- c) Explique que todos estão sofrendo de amnésia, e não conseguem se lembrar de quem são. Convide-os a circularem entre os colegas tentando descobrir quem são unicamente através de perguntas que possam ser respondidas com "sim" ou "não".

- **Competências observadas:**
- Rapidez, comunicação, iniciativa, criatividade, habilidade verbal e raciocínio lógico.

5 – Mural divertido

- Objetivo:
- criatividade, raciocínio lógico.

- Material:
- Etiquetas, cartolina, jornais, revistas, cola, tesoura e canetas coloridas.

- Instruções:
- Dividir os participantes em grupos. A tarefa de cada grupo é elaborar um mural utilizando materiais diversos, através do qual os componentes expressam o entendimento obtido sobre o tema em questão.

- Após todos apresentam seu mural
-
- Competências observadas:
- Rapidez, comunicação, iniciativa, criatividade, habilidade verbal, liderança, negociação, planejamento e raciocínio lógico.

6 – Descobrindo o que é?

- **Objetivo:**
- Dinamismo e raciocínio lógico

- **Material:**
- Quadro branco ou flip chart

- **Instruções:**
- O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de participantes. Cada qual recebe um giz.
- - A uma distância de aproximadamente 15 metros, coloca-se o quadro-negro. O exercício consiste no seguinte: As equipes têm que adivinhar o objeto cujo nome o animador esconde; para consegui-lo, recebem três pistas. Tão logo descubram do que se trata, escrevem seu nome no quadro. Ganha a equipe que o fizer Primeiro. O exercício pode ser repetido diversas vezes. O animador dá, por exemplo, as seguintes pistas: pode ser de cores diferentes, é sólido, usa-se para comer e tem quatro letras (mesa)

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, raciocínio lógico, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

7 – Pesquisador

- **Objetivo:**
- Dinamismo e raciocínio lógico

- **Material:**
- Roteiro da pesquisa

- **Instruções:**
- 1- Preparar um roteiro de pesquisa, uma série de perguntas sobre algum aspecto da comunidade (educação, religião, política, desemprego, violência, etc)
  2- Dividir o grupo em pequenos grupos. Cada pequeno grupo recebe uma cópia do roteiro da pesquisa, o qual deverá ser respondido durante a semana, através de entrevistas, jornais, revistas, TV, observações da realidade, fotografias, etc.
  3- Equipe de Coordenação recolhe as respostas e prepara uma síntese, aproveitando ao máximo, os resultados trazidos pelos pequenos grupos.
  4- Na reunião seguinte, apresenta a síntese para o grupo e abre-se um debate, enriquecendo-o com fatos e acontecimentos do lugar, com a finalidade de descobrir as causas dos problemas e pistas de solução.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, flexibilidade, persistência, resistência a frustração, liderança, raciocínio lógico, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

8 – JORNAL FALADO

- **Objetivo:**
- Dinamismo e raciocínio lógico

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1 - Formar pequenos grupos.
  2 - O coordenador apresenta o tema para estudo, pesquisa.
  3 - Cada grupo pesquisa e estuda o tema.
  4 - Cada grupo sintetiza as idéias do tema.
  5 - Elaboração das notícias para apresentação, de forma bastante criativa.
  6 - Apresentação do jornal ao grupão.
- Avaliação:
  1- Quais os momentos que mais nos agradaram?
  2- Que ensinamentos podemos tirar para o grupo?

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, iniciativa, persistência, resistência a frustração, liderança, raciocínio lógico, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

9 – CORRIDA DE CARROS

- **Objetivo:**
- Relacionamento interpessoal e raciocínio lógico

- **Material:**
- Folha, caneta e texto com a explicação dos carros

- **Instruções:**
- Vocês foram convidados para assistir uma corrida de carro com quatro carros participando. Cada carro possui marca e cor diferente dos demais.
- Eles já estão alinhados lado a lado, esperando a hora da largada.
- Sua tarefa é descobrir a ordem em que os carros estão parados um ao lado do outro, baseando-se nas " dicas" dadas a seguir:
- O uno está entre o carro vermelho e o carro preto.
- O gol é o segundo carro à esquerda do uno
- O carro preto está a direita do carro amarelo.
- O gol não tem nenhum carro à sua esquerda e está localizado à esquerda do carro vermelho.
- A direita do carro verde está o chevette.
- O monza está a direita do uno.
- O uno é amarelo

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, dinamismo, relacionamento interpessoal, persistência, resistência a frustração, raciocínio lógico, criatividade, planejamento, sociabilidade.

10 – Um dia cheio de problemas

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é responsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1 - Durante o preparo do café da manhã houve um acidente de trabalho com o leite fervendo, ocasionando graves queimaduras em 05 funcionários, sendo 03 destes cozinheiros.
- 2 - O gerente da Fábrica recebeu a visita inesperada de 30 pessoas e sem avisar levou as pessoas para almoçar elogiando o atendimento do nosso Setor de Nutrição.
- 3 - O cardápio do dia consta de: bife com ovos, batata frita e pudim de forno, entre outros. Subitamente a luz faltou e a previsão é de que só retorne após 8 horas de interrupção. Seus equipamentos incluem: forno elétrico, fritadeira elétrica, caldeirão à vapor, etc...
- 4 - Sábado haverá um funcionamento extra na Fábrica, apenas no 1° turno (5h às 14h) e a Cia deu liberdade a cada chefia para determinar quais funcionários deverão trabalhar. Sua equipe encontra-se desestimulada e ninguém se ofereceu espontaneamente.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

11 – Um dia cheio de problemas II

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, liderança, trabalho de equipe, determinação, comunicação, raciocínio lógicp.
- **Material:**
- papel e caneta.
- **Instruções:**
- Você é reponsável pelos Setor de Nutrição da Fábrica, o que significa administrar os possíveis problemas que possam surgir. E por falar nisso, sabe aqueles dias em que tudo acontece ao mesmo tempo? Pois é, este dia é hoje: todos os imprevistos surgiram. Você deve então analizar a situação e estabelecer prioridades para as providências a serem tomadas, primeiro individualmente, para na etapa seguinte, discutir suas opções em grupo.
- 1. Um gerente veio criticar o almoço: arroz duro, feijão sem gosto, carne crua, etc... Acrescentou que frequentemente seus subordinados reclamam do preparo e quantidade da alimentação fornecida.
- 2. Durante a preparação do almoço dos Ajudantes de Cozinha, muitas amigas e antigas na Cia, se desentenderam seriamente provocando tumulto e danos materiais. A queixa é de que "uma se encosta na outra".
- 3. O cozinheiro manda recado urgente: "Preciso de ajuda pois acabei de perceber que a carne que foi descongelada para as refeições do dia está deteriorada". Todos os ítens para prato principal disponíveis estão ainda congelados. Este cardápio foi previamente aparovado pela Gerencia da Fábrica tendo em vista ser comemoração do aniversário da Cia.
- 4. Durante a madrugada o Sindicato de Motoristas de ônibus flagrou uma greve de emergência e 40% dos funcionários da Nutrição ainda não chegaram; você já foi informada de que o índice de faltas na fábrica foi de somente 20%.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12 – Um dia cheio

- **Objetivo:**
- negociação, criatividade, raciocínio lógico, determinação,qualidade no atendimento, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá Traçar um plano de ação que atenda as necessidades da Fábrica, considerando os seguintes aspectos: rapidez, qualidade e custo.
- Tempo de duração: 1 hora
- Após o termino do tempo, cada um deverá apresentar sua solução.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, adaptabilidade, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

12 – Um dia cheio

- Situação:
- *Você é Psicólogo, formado há 3 anos e foi admitido recentemente na empresa X, no cargo de Analista de RH, para desempenhar as funções de Recrutamento e Seleção. Trata-se de uma Empresa de grande porte e sua responsabilidade é prover as necessidades de Recursos Humanos de uma unidade fabril com cerca de 3.000 funcionários.*
- *A época é propícia para aumentar o volume de vendas e além de ter pique de produção, a fábrica comprou mais 10 máquinas de produção que vão entrar em funcionamento, imprescindivelmente no dia 15 de outubro.*
- *A Fábrica roda em dois turnos e o efetivo de cada máquina é de 3 Ajudantes de Produção, função essa que, embora não seja qualificada, requer 45 dias de treinamento para operar a máquina com eficiência.*
- *No dia 29 de julho, você recebeu no setor de Recrutamento e Seleção, um pedido de funcionários conforme descrição abaixo:*
- ***Requisição de Funcionários:***
- *Nº de vagas – 60*
- *Previsão de Admissão – imediato*
- *Sexo - feminino*
- *Horários da Fábrica- de 05:00 às 14:00 e de 14:00 às 23:00 horas*
- *Requisitos – Primeiro grau, boa apresentação pessoal, capacidade de atenção concentrada, bom nível de compreensão verbal e disponibilidade para trabalhar em horário de rodízio.*
- *OBS: O processo de treinamento deverá ser concluido no dia 14 de outubro.*
- *Hoje é dia 30 de julho e o Serviço Médico da Cia. encaminhou o Sr. Jonas, Assistente de Recrutamento e Seleção, com quem você trabalha, para internação no INPS, devido doença contagiosa (tuberculose). Seu único recurso para trabalhar é o digitador do setor, porém nunca se envolveu em trabalhos de Recrutamento e Seleção.*

13 – Sr Smith

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, comunicação

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Dividindo o grupo em subgrupos, cada um deverá solucionar a situação apresentada na próxima página em 45 minutos.
- Após, cada grupo apresenta aos demais sua solução, podendo ser questionado pelos demais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

13 – Sr Smith

- Situação:
- *John Smith é o C.E.O. da CACAU & CIA. no segmento de balas, confeitos e chocolates. Neste último item, vem mantendo sua liderança com 33,1% de participação no mercado. Seu carro-chefe é o produto DELICATO, delicioso bombom crocante recheado, que mantinha o volume de vendas em 2,5 milhões de unidades/dia. Atualmente, este número diminuiu 5%, cifra que representa grande preocupação à Diretoria de Marketing e Vendas da empresa.*
- *Foram realizadas pesquisas de mercado e a conclusão foi que o produto está envelhecido. A empresa optou por rejuvenescê-lo e conta com sua competência para sugerir mudanças neste sentido. Reposicione o produto no mercado, levando em consideração itens como:*
- *Público consumidor A, B, C, D*
- *Preço: em média R$ 1,30, caixa com 5 unidades*
- *Marketing - constante campanhas veiculadas na mídia impressa e televisiva, ligadas à amizade e romantismo; veiculando o produto ao amor.*
- *Pontos de vendas: varejos de pequeno, médio e grande porte.*
- *Como manager desta empresa, você deverá sugerir a estratégia do reposicionamento do produto no mercado e estruturar o planejamento estratégico de vendas, formulando raciocínio hipotético.*

14 – meteoro

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta “JASPER” A nave possui autonomia para chegar a “JASPER” em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher os 3 passageiros que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, flexibilidade, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

14 – meteoro

- **RELAÇÃO DE CANDIDATOS A PASSAGEIROS**
- *Uma médica especializada em Medicina Natural de Sobrevivência, que foi envolvida recentemente em um grande escândalo por ter traído o marido – 35 anos.*
- *Um cientista de renome internacional, considerado o melhor em desenvolvimento de armas nucleares, casado com uma médica ganhadora do Prêmio Nobel - 38 anos.*
- *Um astrônomo que descobriu a existência do novo planeta "JASPER", é considerado uma sumidade pelos seus colegas - 62 anos.*
- *Um antropólogo, com especialidades em culturas indígenas, que se filiou ao TFP (Tradição, família e propriedade) tornando-se um ativista contra a degeneração dos valores morais. Sua última pregação foi contra o uso de biquinis nos clubes - 35 anos.*
- *Uma jovem superdotada, fazendo parte de um projeto do governo para estudo da cura do câncer, apesar de ser um gênio sabe-se que tem grande dificuldade para relacionar-se com pessoas "normais"- 18 anos.*
- *Um contraventor, dono de uma das maiores bancas de "jogo de bicho "do país, é considerado uma pessoa bastante influente, carismático, tendo pretensões de se candidatar nas próximas eleições - 40 anos.*
- *Uma médica especializada em transplante de orgãos vitais, ganhadora do Prêmio Nobel, que só aceitaria ir para o Planeta "JASPER", se o seu marido, cientista nuclear (também candidato) fosse escolhido - 31 anos.*
- *Uma arquiteta, com uma boa experiência no ramo de construção de grandes conjuntos residenciais e urbanismo. No último mês foi expulsa da Ordem dos Arquitetos por negligência técnica responsável pelo desabamento de uma construção, que ocasionou mortes e ferimentos graves - 32 anos.*

15 – meteoro II

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta "JASPER" A nave possui autonomia para chegar a "JASPER" em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher 4 artigos que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

15 – meteoro II

- **RELAÇÃO DOS OBJETOS**
- *10 cobertores*
- *05 bóias*
- *01 caixa de sabonete*
- *01 rifle*
- *01 poster da terra*
- *01 moto-serra*
- *01 coleção intitulada : "Manual de Sobrevivência"*
- *03 barras de ouro*
- *01 lata de cola*
- *01 caixa de pregos*
- *01 relógio*
- *01 caixa de sementes de frutas*

16 – Julgamento

- **Objetivo:**
- Trabalho em grupo na resolução de problema.

- **Material:**
- texto.

- **Instruções:**
- O facilitador divide o grupo em 2 subgrupos
- João era casado com Maria e se amavam.
- Depois de um certo tempo, João começou a chegar cada vez mais tarde em casa.
- Maria se sentiu abandonada e procurou Paulo, que morava do outro lado da ponte. Acabaram amantes e Maria voltava para casa sempre antes do marido chegar.
- Um dia, quando voltava, encontrou um bandido, atacando as pessoas que passavam na ponte. Ela correu de volta para a casa de Paulo e pediu proteção. Ele respondeu que não tinha nada a ver com isso e que o problema era dela. Ela, então, procurou um amigo. Este foi com ela até a ponte, mas acovardou-se diante do bandido e não teve coragem de enfrentá-lo.
- Resolveu procurar um barqueiro mais abaixo do rio. Este aceitou levá-la por R$80,00 (oitenta reais), mas nenhum dos dois tinha dinheiro. Insistiram e imploraram, mas o barqueiro foi irredutível. Aí voltaram para a ponte e o bandido matou Maria.
- Colocar os 6 personagens em ordem decrescente de culpa, isto é, coloque em 1º lugar o maior responsável pelo que ocorreu e os restantes em ordem decrescente, ficando no 6º lugar o menos culpado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, tomada de decisão, flexibilidade, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

17 – Relação com o dinheiro

- **Objetivo:**
- aquecimento e raciocínio lógico

- **Material:**
- Folha de respostas, lápis

- **Instruções:**
- as folhas de respostas e pedir para colocarem respostas objetivas, com no máximo 2 palavras para as questões. Fazer uma rodada pedindo para que cada integrante fale sua resposta.
- Pedir para que eles troquem a palavra dinheiro pela palavra afeto. Fazer outra rodada, pedindo para que os integrantes falem as respostas que haviam escrito anteriormente, agora com a nova palavra. Fazer uma analogia com o assunto: sentimento e materialismo; Como as pessoas coordenam o lado afetivo e o lado material.
- **Questão:**
- **COMO TRANSO MEU DINHEIRO?**
- * Como Dou?
- * Como Peço?
- Como Empresto?
- Como Cobro?
- *Como Controlo?
- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

18 – Situação no iate

- **Objetivo:**
- Trabalho em grupo na resolução de problema.

- **Material:**
- texto.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá responder a folha primeiro e depois divide-se o grupo em duplas e após todos juntos devem entrar em um consenso.
- Tempo de duração: uma hora.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, flexibilidade, tomada de decisão, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

18 – Situação no iate

- Texto:
- Você está flutuando num iate particular, no Oceano Atlântico. Um incêndio, de origem desconhecida, destruiu grande parte dos pertences do iate. E ele desliza agora vagarosamente. Sua localização é incerta, porque o equipamento importante para a navegação foi destruído, já que você e a própria tripulação não conseguiram controlar o fogo. Você, pelo cálculo mais otimista, julga encontrar-se aproximadamente a 10 mil quilômetros sudoeste da terra firme. Abaixo encontra-se uma lista de 15 itens que permanecem intactos e não foram atingidos pelo incêndio. Além disso, você tem a disposição uma balsa salva-vidas com remos, e suficientemente grande para levar você, a tripulação, e todos os itens relacionados abaixo. Os sobreviventes só levam cigarros, alguns fósforos e uma nota de CR$ 100,00 no bolso. Sua tarefa consiste em enumerar os quinze itens abaixo em termos de importância para a sua sobrevivência. Coloque o número 1, para o item que no seu entender é o mais importante, e o número 15, para o menos importante.
- ____ sextante (instrumento matemático, medidor de ângulos).
- ____ um espelho, tipo médio.
- ____ cinco galões de água
- ____ um mosquiteiro
- ____ alimento concentrado
- ____ Mapa do Oceano Atlântico
- ____ um colchão flutuante
- ____ dois galões de óleo misturado com gás
- ____ um pequeno rádio transistor
- ____ um plástico de seis metros quadrados
- ____ três litros de rum
- ____ trinta metros de corda nylon
- ____ três caixas de chocolate
- ____ um repelente de tubarões

- ____ equipamentos de pesca.
- Este aceitou levá-la por R$80,00 (oitenta reais), mas nenhum dos dois tinha dinheiro. Insistiram e imploraram, mas o barqueiro foi irredutível. Aí voltaram para a ponte e o bandido matou Maria.
- Colocar os 6 personagens em ordem decrescente de culpa, isto é, coloque em 1º lugar o maior responsável pelo que ocorreu e os restantes em ordem decrescente, ficando no 6º lugar o menos culpado.

19 – Problemas no RH

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária da área de Telemarketing vai até o ambulatório alegando estar sentindo-se mal e exige que a enfermeira a acompanhe até o médico. Não é conduta da empresa liberar o profissional para acompanhamento externo. Sua queixa principal é obstrução nasal.
- Caso 02: É freqüente a solicitação de empréstimos por parte dos funcionários de várias áreas, que alegam a necessidade, por diversos motivos. Percebeu-se que a maior incidência é na área de vendas, mas o gerente não admite esse fato e irrita-se ao ser confrontado.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, tomada de decisão, cooperação, qualidade no atendimento.

20 – Problemas no RH 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Alguns funcionários da linha de produção ao necessitar de atendimento hospitalar, procura qualquer um, sem antes checar se ainda é credenciado pela rede, bem como, se o seu plano cobre esse atendimento. Sendo o caso de urgência, eles são forçados pela situação, a deixar cheques como garantia para ressarcimento posterior.
- Caso 02: A diretoria da Link está solicitando um projeto da área de Serviço Social, voltado à Qualidade de Vida. Quais os principais assuntos e ações a serem desenvolvidos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

21 – Problemas no RH 3

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
- Você acabou de ser contratada pela empresa Link Chocolates para atuar no Depto. de RH, como Assistente Social. A Link possui cerca de 500 funcionários, distribuídos em linha de produção e administrativos. Recentemente a empresa passou por uma reestruturação organizacional e administrativa, que vem acarretando alterações ao clima. Em relação à área de Serviço Social algumas situações têm ocorrido com certa freqüência e intensidade. A sua tarefa nesse momento é traçar um plano de ação para que tais problemas sejam minimizados e/ou solucionados.
- Caso 01: Uma funcionária procura o Serviço Social solicitando imediatamente uma transferência de área, pois sua chefia a ofendeu e não é a primeira vez que isso acontece. Pessoa está descontrolada, falando alto e chorando muito. A funcionária possui 5 anos de casa e apresenta bom desempenho. Nesse mesmo momento você está com uma reunião marcada com as chefias para apresentar seu projeto de Qualidade de Vida. Todos eles já estão aguardando sua presença na sala.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – Qual sua postura diante das situações?

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Um funcionário lhe procura contando sua situação financeira, dizendo que está preste a perder o apartamento e o carro, pois não tem dinheiro para pagar as prestações. Seu salário atual é R$ 1.300,00 e ele quer um empréstimo de R$ 4.000,00. Qual sua atitude?
  - Você tem um funcionário HIV – Soro positivo. Como visualiza seus atendimentos para estes funcionários? Quais os procedimentos que teria?
  - Um funcionário comparece ao trabalho alcoolizado e não é a primeira vez. A chefia imediata solicita seu auxílio. Qual o procedimento que faria?
  - Um funcionário sofre um acidente ao vir para o trabalho. É socorrido pelo resgate. Qual sua atitude e os procedimentos que teria?
  - Um funcionário lhe procura para pedir auxílio sobre o filho, que é dependente químico e está em estado grave, pelos efeitos causados pela droga. Qual seu posicionamento?
  - Um funcionário lhe procura por estar tendo um conflito com a gerência, pois a mesmo não o escuta, não é acessível e inflexível. A gerência por sua vez, expõe que o funcionário é irresponsável e indisciplinado quanto a horário e prazo de entrega de trabalhos. Qual seu posicionamento?
  - Como agiria diante de um falecimento de um parente próximo de um funcionário? E se fosse falecimento de um funcionário da empresa?
  - Como agiria se após sua avaliação, um candidato fosse reprovado e o gerente insistisse em sua admissão? No perfil desse funcionário acusou que o mesmo possui dificuldade para lidar com situações de conflitos e mudanças e rigidez.
  - Como caracteriza prioridades nas vagas, visto que sua demanda é a seguinte: 10 vendedores, 1 advogado, 2 analistas faturamento e cobrança, 5 seguranças, 1 recepcionista e 2 analistas de sistemas.
  - Qual o papel da coordenação no recrutamento e seleção?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, tomada de decisão.

23 – Qual sua postura diante das situações? 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Como agiria se um demandante indicasse candidatos para sua avaliação e você descobre que os gerentes já prometeram admissão. O perfil desse candidato é inadequado, pois apresentam sérios problemas emocionais. Como agiria?
  - Você vê um homem em um restaurante, no caixa para pagar a conta. Quando está para sair do estabelecimento, ele pega um chocolate e coloca no bolso, sem pagar. Você está atrás dele. O que faz?
  - Você está andando na rua e encontra uma carteira, olha de um lado e de outro e não há ninguém a sua volta. O que faz?
  - Você está andando e vê algumas notas ($) no chão. Logo há frente há crianças brincando. O que faz?
  - Você está em um restaurante por kilo, e esqueceu de pesar sua comida. Porém, só dará conta da situação quando já tiver saído do restaurante. Você volta para pagar a conta?
  - Você recebeu troco a mais na compra de algo. Ao mesmo tempo, você está precisando de dinheiro, pois está com muitas dívidas e o salário não está adiantando. O que faz?
  - Você é casado (a) e está passando por uma situação difícil. Conhece uma pessoa muito interessante e atraente, que lhe convida para sair. Qual sua atitude?
  - Você cometeu um erro em seu trabalho. Seu chefe está acusando um outro membro da equipe de ter cometido o erro e dá uma suspensão para o mesmo, pois fica muito nervoso. Qual sua atitude?
  - Você tem, como regra básica, não utilizar o telefone após as 18:00 horas. Seu chefe é intransigente e não negocia exceções. Surgiu um assunto muito importante para você. Você dá um jeitinho e utiliza o telefone ou abre mão de seu assunto?
  - Você atende um telefonema de um Headhunter, querendo conversar com você a respeito de uma proposta de trabalho “tentadora”. Ele quer conhecê-lo hoje sem falta. Mas neste dia, você já havia marcado um compromisso com sua equipe de trabalho. Você sairia durante o expediente para verificar tal proposta?

  – **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

23 – Qual sua postura diante das situações? 3

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Você está de férias e resolveu passear no interior. Instalou-se em um hotel e quando abre a porta do quarto, encontra um relógio em cima do frigobar. Você chamaria a camareira?
  - Sua filha de 17 anos está namorando um homem de 40 anos de idade. Você a aconselharia a deixá-lo?
  - Você engravidou uma menina de 16 anos, no momento mais difícil de sua vida, pois você está noivo de outra pessoa. Você se casaria com ela?
  - Você mora num prédio. Seu vizinho (a) do apartamento em frente, muito bonito (a) faz yoga todas as noites sentado (a) próximo à janela. Nesta noite, o vizinho (a) está sem roupa. Você avisa o sindico?
  - Seu chefe convida você para ficar até mais tarde em seu trabalho. Você percebe que não há excesso de trabalho e que logo após que todos saem, convida-o (a) para jantar. Você aceita?
  - Num processo de uma determinada vaga, apresentam-se candidatos com potenciais equivalentes. Um com excelente físico e outro deficiente. A função é de atendente / recepção. Você contrataria o deficiente?
  - Na empresa onde você trabalha, existe uma vaga e você indica um amigo (a) seu. Como você conhece o chefe da área, existe grande possibilidade de conhecer o perfil do cargo. Você dá algumas dicas sobre a entrevista?
  - Você descobre um funcionário HIV em sua equipe. Neste momento, ele começa a apresentar reações na pele em virtude da doença e os demais membros começam a desconfiar e afastar-se dele. Você conversa com ele?
  - Você precisa contratar um fornecedor para um trabalho e está analisando duas empresas. Um fornecedor lhe oferece uma quantia considerável em $ caso feche o contrato com a empresa dele. Tal quantia cobre sua dívida no Banco e você não precisará, então, vender o carro do seu filho para pagar a dívida. Você aceita?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

DINÂMICAS PARA SE OBSERVAR RESISTÊNCIA A FRUSTRAÇÃO

1 - Troca Toca e Troca Coelho

Objetivo:
Observar a resistência a frustração.

Material:
nenhum

Instruções:

- Os participantes formam grupos de 3 pessoas e 1 pessoa deverá sobrar.
  - 2 pessoas erguem os braços, juntando as suas mãos, formando o telhado da toca do coelho e a terceira pessoa representará o coelho que deverá ficar dentro da toca, formado pelas 2 pessoas.
  - A regra do jogo é o seguinte: Quando dado a ordem: "Troca Coelho" – os coelhos deverão trocar de toca com outros coelhos(as tocas não poderão sair do lugar). Quando for "Troca Toca" – as tocas deverão trocar de lugar, acolhendo outros coelhos(os coelhos não deverão sair do lugar).
  - A pessoa que sobrou será responsável em dar as ordens para os coelhos ou para as tocas.
- - No final perguntar qual foi a sensação de todos.

Competências observadas:
Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, persistência, criatividade, resistência a frustração e capacidade de adaptação

2 - Fazendo amigos

Objetivo:
Observar a resistência a frustração.

Material:
nenhum

Instruções:

- Separe o grupo em dois
  Num primeiro momento um grupo espera do lado de fora da sala (um não pode saber os comandos do outro)
  o grupo que fica dentro é instruido a bater papo, brincar, rir e se divertir ao máximo uns com os outros, mas quando o grupo que está lá fora entrar, eles devem continuar assim, mas com um detalhe, devem evitar as pessoas que entraram e se necessário serem rudes

  Já o comando que será dado para o grupo que ficou lá fora é simples: Entrem e façam amigos

  Num segundo momento se inverte, o grupo que estava fora fica e o que estava dentro sai (ou melhor o grupo que foi rude sai e o que tentou fazer amizade fica)
  o comando será o mesmo, o grupo de dentro terá que bater papo, brincar, rir e se divertir ao máximo uns com os outros e o grupo de fora terá que fazer amigos. mas com um detalhe
  o grupo de dentro sera acolhedor, simpatico e genero quando o grupo entrar na sala (o oposto que fizeram com eles na primeira vez)
  - No final perguntar qual foi a sensação de todos.

Competências observadas:
Adaptabilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, persuasão, persistência, criatividade, sociabilidade, relacionamento interpessoal, resistência a frustração e capacidade de adaptação

3 – Desenho livre

- **Objetivo:**
- Criatividade e resistência a frustração

- **Material:**
- Papel, lápis de cera e fita crepe .

- **Instruções:**
- 1. Solicitar que o grupo se sente no chão,
- 2. Informar que irão fazer desenhos livres e que poderão utilizar qualquer cor para os desenhos,
- 3. Dar ao grupo 15 minutos para a execução de suas artes,
- 4. Afixar todos os desenhos, lado a lado numa parede e solicitar que cada uma das pessoas informe "o que" e o "por que" de seu desenho,
- 5. Informar que qualquer um dos participantes poderá alterar o desenho de qualquer dos demais participantes, menos o seu,
- 6. Após a tarefa cumprida, solicitar que expressem o sentimento a respeito daquela mudança.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração e raciocínio lógico.

4 – Cadeira vazia

- **Objetivo:**
- Escuta e resistência a frustração

- **Material:**
- Cadeira vazia

- **Instruções:**
- o instrutor pede para que um participante, de cada vez, posicione-se diante de uma cadeira vazia. Cada um deve imaginar-se sentado nela e ouvindo o feedback de seu superior, seu colega ou seu subordinado. A pessoa deve falar como se fosse aquele parceiro.

  Depois, sentando-se na cadeira reage como aquelas pessoas normalmente reagem.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, equilibrio emocional, planejamento, resistência a frustração.

5 - MARCHA OU PONTO

- **Objetivo:**
- resistência a frustração

- **Material:**
- Uma folha branca com um ponto escuro ou mancha, bem no centro da mesa.

- **Instruções:**
- a) Mostrar ao grupo a folha com o ponto ou mancha no centro.
  b) Depois de um minuto de observação silenciosa, pedir que se expressem descrevendo o que viram.
  c) Provavelmente a maioria se deterá no ponto escuro. Pedir, então, que tirem conclusões práticas.
- <u>Exemplo:</u>
  Em geral, nos apresentamos nos aspectos negativos dos acontecimentos, das pessoas, esquecendo-nos do seu lado luminoso que, quase sempre, é maior.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração.

6 - TESTE DE RESISTÊNCIA A PRESSÃO SOCIAL

- **Objetivo:**
- resistência a frustração

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Dois ou três participantes, voluntários ou escolhidos pelo grupo, um de cada vez implacavelmente vai a passarela em frente de cada participante e diz-lhe tudo o que lhe parece saber, os aspectos positivos, negativos e reticências;
  2. Havendo tempo e interesse, é ótimo que todos o façam, constituindo, assim, tantas "fotos" de cada indivíduo, quantos forem os participantes;
  3. Este exercício permite, entre outras, a seguinte variação: o coordenador poderá pedir que cada participante aponte os aspectos positivos, negativos e reticências do seu colega sentado à direita.

- **Competências observadas:**
- Auto motivação, dinamismo, comunicação, iniciativa,escuta, criatividade, planejamento, resistência a frustração, flexibilidade, equilibrio emocional.

7 – Plano de vendas

- **Objetivo:**
- Verificar negociação, liderança, trabalho em equipe, criatividade, resistência a frustração.

- **Material:**
- Folha com a estória

- **Instruções:**
- Cada um de vocês é supervisor (reponsável) da área de vendas da ***Cia. Bourbon S/A*** e estão numa reunião, apresentando à diretoria, como viabilizar o lançamento do novo produto no Rio de Janeiro.
- **Cada grupo deve apresentar um plano de ação que inclua:**
- Plano de visitas aos clientes; Venda de idéia à diretoria; Estimativas e objetivos de vendas
- Outros pontos que julgarem importantes.
- **Tempo:**
- Vocês terão **20 minutos** para a preparação em grupo.E cada grupo terá **15 minutos** para a apresentação.
- Orientações na próxima página

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

7 – Plano de vendas

- Orientações:
- A ***Cia. Bourbon***, estabelecida há dez anos no mercado brasileiro de produtos alimentícios, atua no ramo de chocolates.
- Utiliza-se de avançada tecnologia na industrialização de seus produtos e goza de ótimo prestígio junto ao mercado consumidor.
- Empenhada em aumentar sua participação no mercado que atualmente é de 40% na área do Rio de Janeiro, está lançando seu novo produto: ***"CHOCOLATE GURI".***
- ***"CHOCOLATE GURI"***
- ***GURI*** é um chocolate leve, crocante, apetitoso e com ótimo aspecto. Seu sabor é predominantemente amargo. Suas embalagens são resistentes e laminadas podendo possuir 30gr. ou 100gr.
- **Informações Importantes:**
- Para o novo lançamento será feita grande Campanha Publicitária que incluirá promoções, propaganda e merchandising.
- Seu preço é 10% superior aos chocolates já existentes , tanto da concorrência como dos demais fabricados pela Cia.
- Utiliza-se a distribuição própria, sendo que as visitas são semanais e/ou quinzenais.
- Foi feito um teste piloto na cidade de Campinas e em apenas dois meses já encontra-se entre as 10 marcas mais vendidas.

8 – Fugindo da terra

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta "JASPER" A nave possui autonomia para chegar a "JASPER" em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher os 3 passageiros que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, flexibilidade, , resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico

8 – Fugindo da terra

- **RELAÇÃO DE CANDIDATOS A PASSAGEIROS**

- *Uma médica especializada em Medicina Natural de Sobrevivência, que foi envolvida recentemente em um grande escândalo por ter traído o marido – 35 anos.*
- *Um cientista de renome internacional, considerado o melhor em desenvolvimento de armas nucleares, casado com uma médica ganhadora do Prêmio Nobel - 38 anos.*
- *Um astrônomo que descobriu a existência do novo planeta "JASPER", é considerado uma sumidade pelos seus colegas - 62 anos.*
- *Um antropólogo, com especialidades em culturas indígenas, que se filiou ao TFP (Tradição, família e propriedade) tornando-se um ativista contra a degeneração dos valores morais. Sua última pregação foi contra o uso de biquinis nos clubes - 35 anos.*
- *Uma jovem superdotada, fazendo parte de um projeto do governo para estudo da cura do câncer, apesar de ser um gênio sabe-se que tem grande dificuldade para relacionar-se com pessoas "normais"- 18 anos.*
- *Um contraventor, dono de uma das maiores bancas de "jogo de bicho "do país, é considerado uma pessoa bastante influente, carismático, tendo pretensões de se candidatar nas próximas eleições - 40 anos.*
- *Uma médica especializada em transplante de orgãos vitais, ganhadora do Prêmio Nobel, que só aceitaria ir para o Planeta "JASPER", se o seu marido, cientista nuclear (também candidato) fosse escolhido - 31 anos.*
- *Uma arquiteta, com uma boa experiência no ramo de construção de grandes conjuntos residenciais e urbanismo. No último mês foi expulsa da Ordem dos Arquitetos por negligência técnica responsável pelo desabamento de uma construção, que ocasionou mortes e ferimentos graves - 32 anos.*

9 – Fugindo da terra II

- **Objetivo:**
- Liderança, negociação, criatividade, raciocínio lógico,trabalho em equipe, resistência a frustração, comunicação.

- **Material:**
- texto. Próxima página.

- **Instruções:**
- Depois de divididos o grupo, facilitador apresenta o problema: Frente a uma Guerra Nuclear, a sobrevivência na Terra tornou-se impossível. Um astrônomo descobriu recentemente a existência de um Planeta, que leva o seu nome "JASPER". Acredita-se que este novo planeta seja desabitado, possuindo as mesmas condições da Terra.
- Afirma-se também que o homem poderá sobreviver nele sem maiores problemas.
- Considerando a gravidade da situação, uma nave espacial foi adaptada para realizar um plano de fuga, para o novo Planeta "JASPER" A nave possui autonomia para chegar a "JASPER" em 72 horas e está abastecida com alimentos que suprirão as necessidades da tripulação, por um período de 10 dias.
- O horário ideal para o lançamento da nave ocorrerá dentro de 15 minutos.
- Vocês são pilotos desta nave e ficarão com a difícil tarefa de escolher 4 artigos que irão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, flexibilidade, , resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico

9 – Fugindo da terra II

- **RELAÇÃO DOS OBJETOS**
- *10 cobertores*
- *05 bóias*
- *01 caixa de sabonete*
- *01 rifle*
- *01 poster da terra*
- *01 moto-serra*
- *01 coleção intitulada : "Manual de Sobrevivência"*
- *03 barras de ouro*
- *01 lata de cola*
- *01 caixa de pregos*
- *01 relógio*
- *01 caixa de sementes de frutas*

10 – Iate

- **Objetivo:**
- Trabalho em grupo na resolução de problema.

- **Material:**
- texto.

- **Instruções:**
- Cada participante deverá responder a folha primeiro e depois divide-se o grupo em duplas e após todos juntos devem entrar em um consenso.
- Tempo de duração: uma hora.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, flexibilidade, , resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico

10 – Iate

- Texto:
- Você está flutuando num iate particular, no Oceano Atlântico. Um incêndio, de origem desconhecida, destruiu grande parte dos pertences do iate. E ele desliza agora vagarosamente. Sua localização é incerta, porque o equipamento importante para a navegação foi destruído, já que você e a própria tripulação não conseguiram controlar o fogo. Você, pelo cálculo mais otimista, julga encontrar-se aproximadamente a 10 mil quilômetros sudoeste da terra firme. Abaixo encontra-se uma lista de 15 itens que permanecem intactos e não foram atingidos pelo incêndio. Além disso, você tem a disposição uma balsa salva-vidas com remos, e suficientemente grande para levar você, a tripulação, e todos os itens relacionados abaixo. Os sobreviventes só levam cigarros, alguns fósforos e uma nota de CR$ 100,00 no bolso. Sua tarefa consiste em enumerar os quinze itens abaixo em termos de importância para a sua sobrevivência. Coloque o número 1, para o item que no seu entender é o mais importante, e o número 15, para o menos importante.
- ____ sextante (instrumento matemático, medidor de ângulos).
- ____ um espelho, tipo médio.
- ____ cinco galões de água
- ____ um mosquiteiro
- ____ alimento concentrado
- ____ Mapa do Oceano Atlântico
- ____ um colchão flutuante
- ____ dois galões de óleo misturado com gás
- ____ um pequeno rádio transistor
- ____ um plástico de seis metros quadrados
- ____ três litros de rum
- ____ trinta metros de corda nylon
- ____ três caixas de chocolate
- ____ um repelente de tubarões
- ____ equipamentos de pesca.
- Este aceitou levá-la por R$80,00 (oitenta reais), mas nenhum dos dois tinha dinheiro. Insistiram e imploraram, mas o barqueiro foi irredutível. Aí voltaram para a ponte e o bandido matou Maria.
- Colocar os 6 personagens em ordem decrescente de culpa, isto é, coloque em 1º lugar o maior responsável pelo que ocorreu e os restantes em ordem decrescente, ficando no 6º lugar o menos culpado.

11 – Qual sua postura?

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Um funcionário lhe procura contando sua situação financeira, dizendo que está preste a perder o apartamento e o carro, pois não tem dinheiro para pagar as prestações. Seu salário atual é R$ 1.300,00 e ele quer um empréstimo de R$ 4.000,00. Qual sua atitude?
  - Você tem um funcionário HIV – Soro positivo. Como visualiza seus atendimentos para estes funcionários? Quais os procedimentos que teria?
  - Um funcionário comparece ao trabalho alcoolizado e não é a primeira vez. A chefia imediata solicita seu auxílio. Qual o procedimento que faria?
  - Um funcionário sofre um acidente ao vir para o trabalho. É socorrido pelo resgate. Qual sua atitude e os procedimentos que teria?
  - Um funcionário lhe procura para pedir auxílio sobre o filho, que é dependente químico e está em estado grave, pelos efeitos causados pela droga. Qual seu posicionamento?
  - Um funcionário lhe procura por estar tendo um conflito com a gerência, pois a mesmo não o escuta, não é acessível e inflexível. A gerência por sua vez, expõe que o funcionário é irresponsável e indisciplinado quanto a horário e prazo de entrega de trabalhos. Qual seu posicionamento?
  - Como agiria diante de um falecimento de um parente próximo de um funcionário? E se fosse falecimento de um funcionário da empresa?
  - Como agiria se após sua avaliação, um candidato fosse reprovado e o gerente insistisse em sua admissão? No perfil desse funcionário acusou que o mesmo possui dificuldade para lidar com situações de conflitos e mudanças e rigidez.
  - Como caracteriza prioridades nas vagas, visto que sua demanda é a seguinte: 10 vendedores, 1 advogado, 2 analistas faturamento e cobrança, 5 seguranças, 1 recepcionista e 2 analistas de sistemas.
  - Qual o papel da coordenação no recrutamento e seleção?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, flexibilidade, , resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico

12 – Qual sua postura? 2

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Como agiria se um demandante indicasse candidatos para sua avaliação e você descobre que os gerentes já prometeram admissão. O perfil desse candidato é inadequado, pois apresentam sérios problemas emocionais. Como agiria?
  - Você vê um homem em um restaurante, no caixa para pagar a conta. Quando está para sair do estabelecimento, ele pega um chocolate e coloca no bolso, sem pagar. Você está atrás dele. O que faz?
  - Você está andando na rua e encontra uma carteira, olha de um lado e de outro e não há ninguém a sua volta. O que faz?
  - Você está andando e vê algumas notas ($) no chão. Logo há frente há crianças brincando. O que faz?
  - Você está em um restaurante por kilo, e esqueceu de pesar sua comida. Porém, só dará conta da situação quando já tiver saído do restaurante. Você volta para pagar a conta?
  - Você recebeu troco a mais na compra de algo. Ao mesmo tempo, você está precisando de dinheiro, pois está com muitas dívidas e o salário não está adiantando. O que faz?
  - Você é casado (a) e está passando por uma situação difícil. Conhece uma pessoa muito interessante e atraente, que lhe convida para sair. Qual sua atitude?
  - Você cometeu um erro em seu trabalho. Seu chefe está acusando um outro membro da equipe de ter cometido o erro e dá uma suspensão para o mesmo, pois fica muito nervoso. Qual sua atitude?
  - Você tem, como regra básica, não utilizar o telefone após as 18:00 horas. Seu chefe é intransigente e não negocia exceções. Surgiu um assunto muito importante para você. Você dá um jeitinho e utiliza o telefone ou abre mão de seu assunto?
  - Você atende um telefonema de um Headhunter, querendo conversar com você a respeito de uma proposta de trabalho "tentadora". Ele quer conhecê-lo hoje sem falta. Mas neste dia, você já havia marcado um compromisso com sua equipe de trabalho. Você sairia durante o expediente para verificar tal proposta?

  – **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

13 – Qual sua postura? 3

- **Objetivo:**
- Trabalhar o colaborador em situação problema

- **Material:**
- texto com as situações.

- **Instruções:**
  - Você está de férias e resolveu passear no interior. Instalou-se em um hotel e quando abre a porta do quarto, encontra um relógio em cima do frigobar. Você chamaria a camareira?
  - Sua filha de 17 anos está namorando um homem de 40 anos de idade. Você a aconselharia a deixá-lo?
  - Você engravidou uma menina de 16 anos, no momento mais difícil de sua vida, pois você está noivo de outra pessoa. Você se casaria com ela?
  - Você mora num prédio. Seu vizinho (a) do apartamento em frente, muito bonito (a) faz yoga todas as noites sentado (a) próximo à janela. Nesta noite, o vizinho (a) está sem roupa. Você avisa o sindico?
  - Seu chefe convida você para ficar até mais tarde em seu trabalho. Você percebe que não há excesso de trabalho e que logo após que todos saem, convida-o (a) para jantar. Você aceita?
  - Num processo de uma determinada vaga, apresentam-se candidatos com potenciais equivalentes. Um com excelente físico e outro deficiente. A função é de atendente / recepção. Você contrataria o deficiente?
  - Na empresa onde você trabalha, existe uma vaga e você indica um amigo (a) seu. Como você conhece o chefe da área, existe grande possibilidade de conhecer o perfil do cargo. Você dá algumas dicas sobre a entrevista?
  - Você descobre um funcionário HIV em sua equipe. Neste momento, ele começa a apresentar reações na pele em virtude da doença e os demais membros começam a desconfiar e afastar-se dele. Você conversa com ele?
  - Você precisa contratar um fornecedor para um trabalho e está analisando duas empresas. Um fornecedor lhe oferece uma quantia considerável em $ caso feche o contrato com a empresa dele. Tal quantia cobre sua dívida no Banco e você não precisará, então, vender o carro do seu filho para pagar a dívida. Você aceita?

  - **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

14 – Papel amassado

- **Objetivo:**
- Aquecimento, resistir a frustração e aprendizado

- **Material:**
- folha

- **Instruções:**
- Distribua uma folha de papel para cada participante. Faça-os sacudir o papel com uma das mãos. A ação conjunta provocará um ruído característico. Em seguida, diga que aquele barulho representa o início da vida de cada um. Depois diga que eles não estavam satisfeitos com o que tinham antigamente e faça-os amassar bem o papel. Repita a operação umas cinco vezes, atribuindo um motivo qualquer para o "amasso", uma insatisfação qualquer. No final, as folhas estarão bem amassadas. Peça para que todos a sacudam no ar novamente. Não se escutará mais nenhum ruído. Moral da história: Apenas com o aprendizado, com o tempo, com a experiência, ficamos afinados e preparados para um recomeço cada vez
- melhor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, flexibilidade, , resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico

15 –Catástrofes

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Fazer com que os participantes entrem em consenso.

- **Material:**
- Folha com as questões

- **Instruções:**
- Os participantes devem responder sozinhos de pois em grupo.
- Vocês devem chegar ao consenso sobre quais as 5 (cinco) catástrofes das abaixo citadas, que causariam maiores danos à Humanidade. Coloque-as em rigorosa ordem decrescente.
- FALTA ABSOLUTA DE ENERGIA ELÉTRICA POR SEIS MESES
- FALTA ABSOLUTA DE ÁGUA DURANTE TRÊS MESES
- GREVE DE TODOS OS MEIOS DE TRANSPORTE POR UM MÊS
- FALTA ABSOLUTA DE FRUTAS E LEGUMES POR DOIS ANOS
- GREVE TOTAL DE MÉDICOS POR SEIS MESES
- GREVE TOTAL DE POLICIAIS E BOMBEIROS POR OITO MESES.
- FALTA ABSOLUTA DE TODO E QUALQUER ANESTÉSICO E ANALGÉSICO POR QUATRO MESES
- GREVE GERAL DA IMPRENSA FALADA, ESCRITA E TELEVISADA POR DEZ MESES.
- FALTA ABSOLUTA DE PETRÓLEO POR TRÊS ANOS
- PROIBIÇÃO TOTAL À PRÁTICA DE QUALQUER RELIGIÃO POR CINCO ANOS.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, flexibilidade, , resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico

16 –**Queda do Balão**

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Observar atitudes grupais na solução de um problema; observar o poder de persuasão.
- **Material:**
- Folha com o caso

- **Instruções:**
- O coordenador da dinâmica divide os participantes em pequenos grupos de 3 a 5 pessoas. Coloca uma situação (conforme abaixo) aos pequenos grupos e pede que cheguem ao consenso de quem se salvará, a partir dos argumentos apresentados 9 pode se determinar tempo para isso). Situação: Vocês 5 (ou o numero de pessoas que estiver em cada pequeno grupo) estão dentro de um balão (Zepelim), que está perdendo altura e se chocará com um arranha-céu, dentro de 5 minutos.
- Havendo o choque, todos morrerão. Se permanecer apenas 3 pessoas no balão, ele ganhará novamente altura e o choque será evitado, salvando-se assim essas três pessoas. As duas pessoas que deixarão o balão não tem para quedas.
- **Quais seus argumentos ou justificativas para permanecer no balão?**
- Após a conclusão de cada pequeno grupo, reuní-los num só grupo e expor os argumentos apresentados e as pessoas escolhidas, para verificar se o grupo maior concorda com eles também pode se determinar tempo para essa discussão).

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, flexibilidade, , resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico

17 –**Conferência ONU**

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Observar o processo de escolhas
- **Material:**
- Folha com as celebridades e lápis
- **Instruções:**
- O coordenador da dinâmica reúne o pessoal em forma circular, e coloca a seguinte estória:
- “Os personagens abaixo estavam todos viajando no mesmo avião, para uma conferência na ONU (Organização das nações Unidas), em genebra, quando o avião apresentou uma pane numa das turbinas e precisa fazer uma aterrissagem de emergência numa fazenda, distante 1.200 quilômetros do local da conferência.O fazendeiro tinha um pequeno avião onde cabiam apenas 4 pessoas nele, além do piloto. Fez a proposta de levar as 4 pessoas que se interessassem em defender sua causa na ONU, que era a “Preservação de Floresta Amazônica”.Como a conferência teria início naquele mesmo dia, os passageiros tinham apenas 20 minutos para decidir qual dos 4 iriam, já que todos estavam indo para lá justamente para defender a mesma causa.”Mostra o rol de personagens abaixo e pede para que cada um incorpore um personagem da lista e defenda seu argumento para ser uma das 4 pessoas no avião.
- Personagens: 01 – MADRE TEREZA; 02 – GANDHI; 03 – PEDRO ALVARES CABRAL; 04 – JOHN F. KENNEDY; 05 – CHICO XAVIER; 06 – PELÉ; 07 – O ATUAL PRESIDENTE DO BRASIL; 08 – O PAPA
- 09 – DR. ZERBINI; 10 – WALT DISNEY; 11 – JORGE AMADO; 12 – AIRTON SENNA; 13 – JOHN LENNON; 14- DR. SABIN;15 – BETINHO; 17 – ROBERTO MARINHO; 18- ROBERTO CARLOS; 19 – STING; 20 – CACIQUE JURUNA
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, flexibilidade, , resistência a pressão e a frustração, raciocínio lógico

18 –**Curtograma**

- **Objetivo:**
- Apresentação , administração do tempo

- **Material:**
- Folha de papel

- **Instruções:**
- Cada participante deverá colocar em cada tópico, 4 tarefas da vida profissional que:
- 1) Gosta e faz
- 2) Gosta e não faz
- 3) Não gosta e faz
- 4) Não gosta e não faz

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, auto conhecimento, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, administração do tempo, planejamento, resistência a pressão, raciocínio lógico

19 –**Passando a bola**

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, trabalho em equipe e aquecimento

- **Material:**
- Bola de meia

- **Instruções:**
- 1 – Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras:
- 2 – Uma bola de meia é colocada sobre os pés que se encontram unidos, do primeiro elemento de cada ala:
- 3 – Este procurará passar a bola de meia sem a deixar cair para os pés do segundo elemento de cada ala:
- 4 – Se a bola de meia cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, o tempo que for preciso:
- 5 – A ala que conseguir terminar primeiro, será o vencedor..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, planejamento.

20 –**Briga de galo**

- **Objetivo:**
- Comunicação e aquecimento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1 – Pedir ao grupo dois voluntários para a brincadeira;
- 2 – colocar nas costas de um deles um papel com a palavra “briga” e nas do outro um papel com a expressão “de galo”, sem que eles saibam o que está escrito nas costas um do outro;
- 3 – Eles deverão esforçar-se para descobrir o que está escrito nas costas do companheiro, sem deixar que este veja o que está escrito nas suas costas e sem utilizar as mãos, que deverão estar cruzadas para trás. Observa-se que os efeitos são idênticos a uma briga de galo

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, equilibrio emocional.

21 –**Pimenta no olho do outro é refresco**

- **Objetivo:**
- Comunicação, empatia e aquecimento

- **Material:**
- Corda pedagógica

- **Instruções:**
- Esta dinâmica é ótima para reaquecimento do grupo, por exemplo, após o retorno do café, do almoço, etc. Só deve ser aplicada quando o grupo estiver suficientemente maduro.
- 1 – O coordenador deve entregar a cada participante uma folha de sulfite;
- 2 – Informa aos participantes que irão realizar um exercício. Pedir para escolherem aleatóriamente um membro do grupo para enviar uma Comunicação Interna (memorando). NÃO FALAR O NOME DO JOGO.
- 3 – Pedir para enviar o memorando para o colega escolhido, cujo conteúdo do mesmo será a realização de um “castigo”que deverá ser realizado nasala de aula. (Se for o caso, avisar que o castigo deverá ser aprovado pelo grupo através de uma ‘salva de palmas”).
- 4 – O coordenador recolhe os comunicados e só após informa o nome do exercício, ou seja, o castigo sera realizado pela própria pessoa que o mandou.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 –**Notas na escola**

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, determine a nota final obtida por elas em dança, canto e ginástica
- 1- Alice obteve 8 em dança
- 2 – O aluno que tirou 5 em canto não obteve a nota máxima em ginástica artística
- 3 – Elisa obteve a mesma nota em canto e em ginástica.
- 4 – fábio conseguiu dois pontos amais em canto do que os conseguidos por Valéria em dança;
- 5 – Diego conseguiu o dobro pontos em dança do que os conseguidos por Fábio em ginástica;
- 6 – Elisa obteve um ponto a mais em dança do que o aluno que conseguiu 5 em canto
- 7 – Em dança, Elisa teve dois pontos a menos do que a menina que obteve nota 8 em ginástica;
- 8 – A aluna que tirou 8 em ginástica não teve nota 9 em canto.
- Dados: Aluno: Alice, Diego, Elisa, Fábio e Valéria;Dança: 5, 6, 7, 8, e 10; Canto; 3, 5, 7,8, 9; Ginástica: 3, 4, 5, 8, e 10.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

23 –**Tratamento de sono**

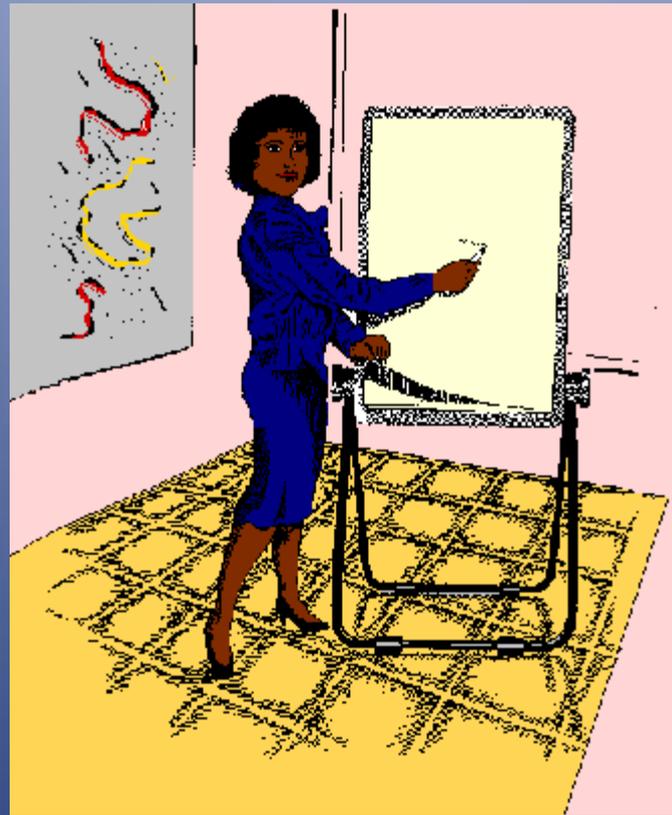
- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, determine as idades de 5 crianças em tratamento de sono, em que dia ocorreu a crise e quanto tempo durou.
- 1- Tamires teve uma crise na segunda feira
- 2 – A crise da criança de 10 anos durou 2 minutos a menos que a de Igor e 1 minuto a mais que a ocorrido na quinta.
- 3 – a crise de Elisabeh foi mais longa que a ocorrida na terça e mais curta que a criança de 8 anos.
- 4 – A crise da criança de 7 anos, que não é Floriano, durou mais de 1 minuto e menos de 4 minutos;
- 5 – Existe um minuto de diferença entre a crise de Elisabeth e a de Floriano;
- 6 – A crise que durou 2 minutos ocorreu antes da de Jaime e após a da criança de 12 anos
- 7 – A crise de Floriano ocorreu um dia depois da que durou 3 minutos e um dia antes da criança de 11 anos.

- Dados: Criança: Elisabeth, Floriano, Igor, Jaime e Tamires; Idade: 7, 8, 20, 11 e 12; Dia Segunda, Terça, quarta, quinta e sexta; Duração: 1 minuto, 2 minutos, 3 minutos, 4 minutos e 5 minutos

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

DINÂMICAS PARA TREINAMENTO

1. Roda Viva

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- nenhum

- **Instruções:**
- 1- Fazer dois círculos, um de frente para o outro, de pé.
- 2- O círculo de dentro fica parado no lugar inicial e o círculo de fora gira para a esquerda, a cada sinal dado pelo animador ou coordenador do grupo.
- 3- Cada dupla fala sobre o assunto colocado para reflexão, durante dois minutos, sendo um minuto para cada pessoa.
- 4- O Círculo de Fora vai girando até chegar no par inicial.
- 5- Depois deste trabalho, realiza-se um plenário, onde as pessoas apresentam conclusões, tiram dúvidas, complementam idéias.
- 6- Complementação do assunto pelo coordenador.

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, resistência a frustração e capacidade de adaptação

2. Juri Simulado

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- nenhum

- **Instruções:**
- Participantes: (Funções)
- Juiz: Dirige e coordena o andamento do júri.
- Advogado de acusação: Formula as acusações contra o réu ou ré.
- Advogado de defesa: Defende o réu ou ré e responde às acusações formuladas pelo advogado de acusação.
- Testemunhas: Falam a favor ou contra o réu ou ré, de acordo com o que tiver sido combinado, pondo em evidência as contradições e enfatizando os argumentos fundamentais.
- Corpo de Jurados: Ouve todo o processo e a seguir vota: Culpado ou inocente, definindo a pena. A quantidade do corpo de jurados deve ser constituido por número impar:(3, 5 ou 7)
- Público: Dividido em dois grupos da defesa e da acusação, ajudam seus advogados a prepararem os argumentos para acusação ou defesa. Durante o juri, acompanham em silêncio.

2. Juri Simulado

- **Instruções:**
- 1- Coordenador apresenta o assunto e a questão a ser trabalhada.
- 2- Orientação para os participantes.
- 3- Preparação para o júri.
- 4- Juiz abre a sessão.
- 5- Advogado de acusação (promotor) acusa o réu ou ré (a questão em pauta).
- 6- Advogado de defesa, defende o réu ou a ré.
- 7- Advogado de acusação toma a palavra e continua a acusação.
- 8- Intervenção de testemunhas, uma de acusação.
- 9- Advogado de defesa, retoma a defesa.
- 10- Intervenção da testemunha de defesa.
- 11- Jurados decidem a sentença, junto com o juiz.
- 12- O público, avalia o debate entre os advogados, destacando o que foi bom, o que faltou.
- 13- Leitura e justificativa da sentença pelo juiz.

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, persuasão, liderança, raciocínio lógico, criatividade, resistência a frustração e capacidade de adaptação

3. Cochicho

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- nenhum

- **Instruções:**
- Componentes:
- 1- Coordenador: orientar e encaminhar o trabalho;2- Secretário: anota no quadro ou papelógrafo, as idéias dos participantes;3- Público: participantes do grupo.
- Passos
- 1- coordenador expõe de forma clara uma questão referente ao tema, solicitando idéias do grupo;
- 2- Coordenador divide o grupo de 2 em 2 ou 3 em 3 (depende do número de participantes do grupo)
- 3- Formados os grupos, passam a trabalhar. Cada grupo tem 2, 3 ou 4 minutos para expor suas idéias, sendo um minuto para cada participante.
- 4- Uma pessoa de cada grupo expõe em plenário,. a síntese das idéias de seu grupo.
- 5- O secretário procura anotar as principais idéias no quadro, ou num papelógrafo.
- 6- O coordenador faz um comentário geral, esclarece dúvidas.
- 7- Alguém do grupo pode fazer uma conclusão.

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, resistência a frustração, resistência a pressão e capacidade de adaptação

4. ENTREVISTA

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- nenhum

- **Instruções:**
- Componentes:
- 1- Coordenador (O próprio coordenador do grupo);2- Entrevistado (Pessoa versada no tema de interesse do grupo);3- Auditório (os demais participantes do grupo)
- Passos:
- 1- coordenador apresenta em breves palavras, um tema, deixando várias dúvidas sobre o mesmo. (proposital)
- 2- Coordenador levanta com o grupo, a possibilidade de completar o conhecimento através de entrevista jusnto a pessoas que são estudiosas do assunto.
- 3- O grupo define o entrevistado.
- 4- O grupo, orientado pelo coordenador prepara as perguntas para a entrevista.
- 5- Convite ao entrevistado
- 6- Representante do grupo faz as perguntas.
- 7- Auditório vai registrando as respostas.
- 8- Coordenador possibilita comentários sobre as respostas dadas pelo entrevistado.
- 9- Coordenador faz uma síntese de todo o conteúdo.
- 10- Discussão sobre o assunto.
- 11- Grupo (auditório) apresenta verbalmente, suas conclusões.

- **Competências observadas:**
- Raciocínio lógico, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, resistência a frustração e capacidade de adaptação

5. Foto-Linguagem

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- Revista, jornal, tesoura

- **Instruções:**
- 1- Selecionar fotos que expressem a realidade (de revistas ou jornais)
- 2- Preparar um mural com fotos que representem cenas de certas situações da vida.
- 3- Incentivar o grupo a observar as fotos.
- 4- Após observações colher as impressões do grupo.
- 5- Pedir a cada um que justifique as impressões sobre as fotos ou mural de fotos.
- 6- Confrontar o contido nas fotos com a realidade estimulando um debate sobre a mesma; através de perguntas como:
- - Existem cenas semelhantes perto de nós?
- - Por que isso está acontecendo?
- - O que nós temos a ver com tal realidade?
- - Qual é o apoio de Deus presente em cada situação?
- 7- Destacar atitudes não evangélicas e atitudes evangélicas nas fotos que observamos ou na realidade onde vivemos.
- 8- Pesquisar textos bíblicos que direta ou indiretamente se refira aos fatos.
- 9- Levantar propostas do que é possível fazer para mudar situações contrárias ao projeto de Deus.

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, resistência a frustração, julgamento, raciocínio lógico e capacidade de adaptação

6. Jornal Falado

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- Revista, jornal, tesoura

- **Instruções:**
- 1- Formar pequenos grupos.
- 2- O coordenador apresenta o tema para estudo, pesquisa.
- 3- Cada grupo pesquisa e estuda o tema.
- 4- Cada grupo sintetiza as idéias do tema.
- 5- Elaboração das notícias para apresentação, de forma bastante criativa.
- 6- Apresentação do jornal ao grupão.
- Avaliação
- 1- Quais os momentos que mais nos agradaram?
- 2- Que ensinamentos podemos tirar para o grupo?

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, resistência a frustração e capacidade de adaptação

7. COLAGEM

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- Cartolina, jornal, cola, tesoura, pincel atômico, tesoura, etc

- **Instruções:**
- O grupo de 5 a 8 pessoas discutem o tema. Buscam fotos, recortes, letras de jornais e revistas ou outros para expressar o que discutiram. Colam tudo numa cartolina.
  3- As diferentes colagens são apresentadas em plenária e discute-se o que cada colagem quis dizer.
  4- As pessoas que fizeram a colagem podem complementar as interpretações, se for preciso.

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, liderança, resistência a frustração, raciocínio lógico, julgamento e capacidade de adaptação

8 - A PALAVRA-IMÃ

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- Cartolina ou papel, pincel atômicos ou canetas.

- **Instruções:**
- 1. Dispor os participantes em círculo.
  2. O coordenador deverá escrever no centro de uma cartolina a palavra-chave, o tema do encontro. (Por exemplo: escrever a palavra amor)
  3. Pedir para cada participante escrever em torno da palavra-chave aquilo que lhe vier à cabeça sobre a palavra-chave.
  4. No final da dinâmica, todos conversarão sobre o que escreveram, o que sentiram.

- **Competências observadas:**
- Observação, dinamismo, comunicação,, criatividade, resistência a frustração e capacidade de adaptação

9 - PESSOAS BALÕES

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- Um balão cheio e um alfinete.

- **Instruções:**
- a) O coordenador deve explicar aos participantes porque certas pessoas em determinados momentos de sua vida, se parecem com os balões:
- - Alguns estão aparentemente cheios de vida, mas por dentro nada mais têm do que ar;
- - Outros parecem ter opinião própria, mas se deixam lavar pela mais suave brisa;
- - Por fim, alguns vivem como se fossem balões cheios, prestes a explodir; basta que alguém os provoque com alguma ofensa para que (neste momento estoura-se um balão com um alfinete) "estourem".
  b) Pedir que todos dêem sua opinião e falem sobre suas dificuldades em superar críticas e ofensas.

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, resistência a frustração e capacidade de adaptação

10 - A PIZZA

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- Lápis e papel.

- **Instruções:**
- 1. O coordenador propõe temas a serem debatidos pelo grupo.
  2. Cada integrante é motivado para que defina qual a importância dos diferentes temas para si mesmo.
  3. Dentre os temas propostos pode-se ter temas como: drogas, sexo, namoro, política, amizade, espiritualidade, liturgia, família, educação, saúde, segurança, esportes, etc.
  4. Os temas devem ser identificados por um número ou uma letra (de preferência a primeira letra do tema).
  5. Em seguida, cada integrante deve desenhar um círculo e dividi-lo de acordo com a proporção de importância que tem para com cada tema.
  6. As divisões devem ser identificadas pelos números ou letras definidos anteriormente para os temas.
  7. Temas sem nenhuma importância para o integrante podem ser simplesmente desconsiderados pelo mesmo.
  8. Então, cada integrante apresenta seu desenho ao grupo comentando suas opções.
  9. Em contrapartida, o grupo pode opinar sobre estas opções e se as mesmas correspondem ao que o grupo esperava do integrante.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, resistência a frustração e capacidade de adaptação

11 - PESQUISA

- **Objetivo:**
- Envolver todos no tema.

- **Material:**
- Lápis e papel.

- **Instruções:**
- 1- Preparar um roteiro de pesquisa, uma série de perguntas sobre o tema que está sendo exposto
- 2- Dividir o grupo em pequenos grupos. Cada pequeno grupo recebe uma cópia do roteiro da pesquisa, o qual deverá ser respondido durante a semana, através de entrevistas, jornais, revistas, TV, observações da realidade, fotografias, etc.
  3- Equipe de Coordenação recolhe as respostas e prepara uma síntese, aproveitando ao máximo, os resultados trazidos pelos pequenos grupos.
  4- Na reunião seguinte, apresenta a síntese para o grupo e abre-se um debate, enriquecendo-o com fatos e acontecimentos

  do lugar, com a finalidade de descobrir as causas dos problemas e pistas de solução.

- **Competências observadas:**
- Flexibilidade, observação, trabalho em equipe, dinamismo, comunicação, persistência, criatividade, resistência a frustração, raciocínio lógico, adaptabilidade e capacidade de adaptação

12 - Mural

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, aprofundar tópico de algum treinamento e criatividade

- **Material:**
- Cartolina, canetas coloridas, canetas piloto, jornais, revistas, figuras diversas, tesouras, cola, papel crepom, cola colorida.
- **Instruções:**
- 1º Momento: Dividir os participantes em grupos compostos por 4 ou 5 pessoas após o estudo prévio de um determinado tema abordado no treinamento.
- A tarefa de cada grupo é elaborar um mural utilizando materiais diversos, através do qual os componentes expressam o entendimento obtido sobre o tema em questão.
- 2º Momento : Após a construção dos murais, os trabalhos devem ser expostos e comentados por todos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

13 - Chapéus

- **Objetivo:**
- aprofundar tópico de algum treinamento e criatividade

- **Material:**
- Chapéus coloridos

- **Instruções:**
- Apresentados os SEIS CHAPÉUS, separados os grupos e distribuídos os chapéus, o instrutor dará um tema ao grupo (de preferência dentro do assunto do curso), para que cada grupo crie e apresente uma simulação de uma situação onde fique caracterizada a cor (ou cores) do chapéu que foi atribuído ao seu grupo.
- ***CHAPÉU BRANCO:***- é o pensamento neutro e objetivo;- adequado para investigar fatos e dados;- separa o fato das interpretações;- a opinião própria jamais é permitida; - a proposta do CHAPÉU BRANCO é ser prático
- **CHAPÉU PRETO:**- é o pensamento lógico negativo; - caracteriza-se pela visão pessimista, mas não é emocional;- enfatiza razões lógicas; - é uma crítica honesta dos aspectos negativos; - indica riscos, perigos, pequenas falhas e problemas potenciais que podem surgir no futuro; - ataca idéias, gerando sentimento de superioridade
- - não se relaciona com a solução de um problema, apenas aponta o problema; - tem dois objetivos:; * examinar a viabilidade de um a idéia; * delinear melhorias
- **CHAPÉU VERMELHO:**- é a perspectiva emocional de uma circunstância; - sugere raiva, violência, emoções intensas; - refere-se aos julgamentos apressados, gerado por nossas emoções; - caracteriza-se pelo palpite, que é uma hipótese baseada na intuição; - não precisa justificar a emoção manifesta, porque são instáveis e inconscientes
- - é o oposto do chapéu branco; - o propósito do chapéu vermelho é satisfazer emoções expressadas
- **CHAPÉU AMARELO:**- é o pensamento positivo e construtivo; - refere-se à esperança e o otimismo; - manifesta o desejo de fazer as coisas acontecerem; - enfoca as vantagens; - é uma estratégia consciente do pensamento; - refere-se a aplicação eficiente de velhas idéias; - gera soluções alternativas para um problema;
- **CHAPÉU VERDE:** - é o pensamento criativo, as novas idéias e as novas formas de ver as coisas
- - caracteriza-se pela necessidade de provocação, cujo papel é conduzir o pensamento para fora dos limites dos modelos habituais; - manifesta-se pela disposição para encontrar alternativas (de percepção, de explicação e de ação)
- **CHAPÉU AZUL:**- é o pensamento organizado; - refere-se a utilização dos demais chapéus; - sugere controle e frieza; - funciona como programador do pensamento humano; - estabelece prioridades; - é usado para conduzir a definição do enfoque; - permite comentários sobre observações dos fatos; - permite a elaboração de relatórios; - faz com que as regras sejam observadas; - é um chapéu típico do pensamento de um líder (maestro); - implica em franqueza; - é o responsável pelas sínteses, resumos e conclusões; - define papéis e responsabilidades

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, argumentação, Comunicação, criatividade, iniciativa,, observação, determinação, persuasão, negociação, liderança, planejamento, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, resistência a pressão, trabalho em equipe.

14 – Crachás espalhados pelo chão

- **Objetivo:**
- Aquecimento e apresentação

- **Material:**
- Crachas de todos

- **Instruções:**
- O instrutor deve recolher na entrada da sala os crachás de todos os participantes
- Quando todos os treinandos já estiverem na sala o instrutor já deve colocar todos os crachás no chão , no centro da sala com os nomes virados para cima, para que todos possam ler.
- O instrutor “brinca “, e diz que nós os profissionais da área de TELECOMUNICAÇÕES temos que ter velocidade e rapidez; não só de raciocínio como nossa atuação / ação e movimento.Então vamos começar fazendo uma “ginástica” para perder a barriga. E o instrutor pega o seu próprio crachá e se apresenta.
- Apresentação do instrutor:
- Nome; Tempo de empresa; Área / Departamento que trabalha; Se teve promoção (deve falar)
- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

15 – Certo X Errado

- **Objetivo:**
- aquecimento e integração

- **Material:**
- Fichas de cartolina – lápis – caneta – caixas de papelão
- **Instruções:**
- Escolher um tema dentro do assunto geral. Distribuir as fichas contendo conceitos tanto adequados quanto inadequados, referentes ao tema proposto. Distribuir duas caixas de papelão por grupo, assinalando-se uma delas o termo "certo" e na outra "errado". Agrupar os participantes em pequenas equipes. Pedir ao grupo que, tomando conhecimento do que estiver escrito nas fichas, as coloque nas caixas adequadas. Será vencedora a equipe que, tendo concluído sua tarefa em tempo menor que as demais, a tenha executado corretamente.

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, negociação, raciocínio lógico, empatia, trabalho em equipe.

16 – Apresentação treinamento área de vendas

- **Objetivo:**
- Verificar a integração

- **Material:**
- Sulfite, Canetas e lápis, Pincéis p/ quadro magnético

- **Instruções:**
- Cada participante terá 20 min para que individualmente prepare uma apresentação de 5 min de si mesmo para o grupo, devendo ser criativo e original, como se ele próprio fosse um produto a ser vendido para os demais. No momento que for iniciar a sua apresentação pessoal, retirará um papel contendo um tipo psicológico, sem abri-lo. Durante a apresentação, o coordenador dará um sinal, indicando que deverá abrir o papel sorteado. Sem paradas e sem perder o ritmo, deverá abrir o papel sorteado com um tipo psicológico e continuar sua apresentação, imediatamente compondo o personagem – SEM QUALQUER PARADA OU INTERRUPÇÃO para finalizar os 5 min. Este papel, contendo o tipo psicológico não poderá ser mostrado ao restante do grupo, devendo ser, após sua leitura, guardado no bolso. Obs.: É opção do coordenador dar ou não o sinal, e no momento em que achar viável. Ao término da apresentação, anotar no quadro o nome do candidato e o grupo todo indicará que tipo ele compôs, devendo ser anotado na frente do nome correspondente. Passar para outro candidato e assim sucessivamente. No final, ir revelando, de acordo com a ordem em que se apresentaram o tipo que cada um tentou compor e checar com a percepção do grupo que foi anotada no quadro.
- Tipos: AMOROSO / MELOSO; ANSIOSO / IMPACIENTE; ATENCIOSO; "ENROLADOR"; INDIFERENTE
- LENTO NA INTELECTUALIDADE; MAL EDUCADO; PEDANTE; SEDUTOR; SUPERFICIAL
- ZANGADO / MAL HUMORADO

- **Competências observadas:**
- Comunicação, criatividade, iniciativa, dinamismo, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, sociabilidade, empatia, trabalho em equipe, auto conhecimento.

17 – PROJETO PARA TREINAMENTO COMPORTAMENTAL - "CONSCIENTIZAÇÃO DE UNIDADES DE GRUPO ".

- Muito se fala em qualidade total e pouco se conscientiza, ou pouco se leva os colaboradores a uma conscientização. Por que colaboradores e não funcionários? Quando se busca qualidade, a visão de funcionários deixa de existir e dá lugar à visão participativa exigindo do colaborador e envolvimento. Como despertar nos colaboradores a necessidade da mudança de visão? Através da conscientização da qualidade de vida e da necessidade dos trabalhos em equipe. Este trabalho visa essa conscientização e deve ser feitas em duas ou mais etapas, obedecendo a uma seqüência lógica para que o resultado atinja o objetivo. As técnicas utilizadas são de fácil compreensão, e não se limita em didática teórica, mas sim em vivências, buscando atingir todos os participantes. Sim, pois sabemos que os seres humanos são diferenciados e cada qual possui uma forma de ser atingido. Não é nossa tarefa introduzir conhecimentos aleatórios, mas sim despertar para o questionamento, a conscientização e a integração.
- DURAÇÃO: Blocos de quatro a seis horas, contendo cada treinamento no mínimo três.
- POPULAÇÃO À SER ATINGIDA: Geral, atingindo todos os departamentos da empresa dando início no departamento de seleção.
- RESULTADOS: Conscientização para os trabalhos em equipe e a tão desejada qualidade de vida, em busca da qualidade total.
- PROGRAMA: Apresentação/Aquecimento - Dinâmica de Grupo.
- Explanação da definição de sentimento e respeito - num primeiro instante.
- Explanação da definição de grupo/equipe - num segundo momento.
- Sensibilização - Dinâmica de Grupo
- Reflexão - Dinâmica de Grupo
- Fechamento/Avaliação
- MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS: Sala ampla carpetada ou coberta com tapetes, comportando confortavelmente, todos os participantes, inclusive para movimentação constante.
- Flip Chart
- Pincéis atômicos, vermelho, azul e verde (seis unidades, sendo duas de cada)
- TV, Vídeo Cassete e Aparelho de som com tape deck
- Retroprojetor
- CUSTO: Um Coffe Break e Almoço - quando o treinamento for pela manhã
- Um Chá completo - quando o treinamento for executado no período da tarde
- Água - Disponível

18 – A folha

- **Objetivo:**
- Aquecimento, resistir a frustração e aprendizado

- **Material:**
- folha

- **Instruções:**
- Distribua uma folha de papel para cada participante. Faça-os sacudir o papel com uma das mãos. A ação conjunta provocará um ruído característico. Em seguida, diga que aquele barulho representa o início da vida de cada um. Depois diga que eles não estavam satisfeitos com o que tinham antigamente e faça-os amassar bem o papel. Repita a operação umas cinco vezes, atribuindo um motivo qualquer para o "amasso", uma insatisfação qualquer. No final, as folhas estarão bem amassadas. Peça para que todos a sacudam no ar novamente. Não se escutará mais nenhum ruído. Moral da história: Apenas com o aprendizado, com o tempo, com a experiência, ficamos afinados e preparados para um recomeço cada vez melhor.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, empatia, resistência a pressão

19 – Escolha médica

- **Objetivo:**
- mensagem

- **Material:**
- folha

- **Instruções:**
- Uma empresa estava contratando um novo funcionário e uma parte da seleção era responder uma seguinte questão por escrito:

  "Você está dirigindo seu carro numa perigosa noite de tempestade. Passa por um ponto de ônibus e vê três pessoas esperando por ele:
  - uma velha senhora que parece estar à beira da morte
  - um médico que salvou sua vida no passado
  - a pessoa que habita seus sonhos
  Você só pode levar uma pessoa no carro. Quem você escolhe? Por favor, justifique sua resposta."

- Ele simplesmente respondeu:

  "Daria a chave do carro para o médico, deixaria ele levar a velha senhora para o hospital e ficaria esperando pelo ônibus com a pessoa dos meus sonhos".

  Conclusão:

  Às vezes, ganharíamos muito mais se estivéssemos dispostos a abrir mão de nossas teimosas limitações!
  (Autor desconhecido)Pare e pense antes de continuar lendo. Este teste é bem interessante. É um tipo de teste de personalidade. Cada resposta tem um significado.

  Competências observadas:
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia,planejamento, julgamento, resistência a pressão, raciocínio lógico

20 – Descobrindo o autor

- **Objetivo:**
- avaliar assimilação, compreensão e retenção do conteúdo, troca de informações, motivação, criatividade, integração.

- **Material:**
- Filipetas em branco, canetas, caixinha, música, cartolina branca, durex ou fita crepe.

- **Instruções:**
- Cada participante recebe duas filipetas e deve elaborar um novo parágrafo que possa ser acrescentado ao texto, de acordo com suas próprias idéias.
- Depois, deve copiá-lo na segunda filipeta.
- Cada participante entrega uma das filipetas ao Facilitador, que deposita-as em uma caixinha ou similar.
- Cada membro do grupo sorteia um parágrafo e sai em busca daquele que o escreveu.
- Quando encontrada, a cópia é entregue àquele que a sorteou e ambas as filipetas devem ser coladas em uma cartolina branca previamente preparada e anexada na parede pelo Facilitador.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

21 – PERGUNTE DIFERENTE

Fonte: Dra. Izabel Failde

- **Objetivo:**
- Estimular a leitura, avaliar assimilação, compreensão e retenção do conteúdo, troca de informações,

- **Material:**
- Fita ou CD com trechos de músicas em diferentes ritmos, aparelho de som, bolinha.
- **Instruções:**
- O grupo deve se organizar em círculo.
- O Facilitador coloca o CD com músicas diversas (lentas e agitadas)
- Um dos membros do grupo inicia fazendo uma pergunta sobre o texto, no ritmo da música que estiver tocando naquele momento.
- Os próximos quatro participantes, cada um na sua vez, respeitando o ritmo da música que estiver tocando quando receber a bolinha, reelabora a pergunta. Desta forma teremos uma pergunta com cinco variações.
- O sexto participante, formula uma nova pergunta, e os quatro participantes seguintes continuam reelaborando a segunda pergunta.
- Assim sucessivamente até o término.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, resistência a pressão, raciocínio lógico

22 – simulando uma entrevista

- **Objetivo:**
- Apresentação dos participantes de forma criativa

- **Material:**
- Folha com as perguntas

- **Instruções:**
- O facilitador deve ter em mãos um questionário previamente preparado, onde contenha dados pessoais, endereço, local atual de trabalho e anteriores, cargo que ocupa, nível de instrução e cursos realizados, gostos pessoais como cor, comida, filma, livro, autor, dentre outros gostos, ainda o signo, o que espera do encontro, enfim os dados que julgar necessários:
- Pedir para que as pessoas se sentem em círculo e entregar um questionário para cada participante;
- Pedir para que os participantes NÃO preencham o questionário com os seus próprios dados;
- Dividir os participantes em duplas e pedir para que cada um entreviste o outro, preenchendo os dados da entrevista no questionário
- Após a entrevista e o preenchimento do questionário, pedir para um apresentar o outro. Exemplo: Se João coletou os dados de Maria e Maria de João, então João apresenta Maria e esta apresenta João;
- Deixar que a criatividade de cada um surja na apresentação do colega
- Permitir, tão logo termine a apresentação da pessoa que outros do grupo façam perguntas pessoais ou profissionais ao que acabou de ser apresentado;

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

23 – Apresentação com fantoches

- **Objetivo:**
- Apresentação dos participantes de forma criativa

- **Material:**
- fantoches

- **Instruções:**
- Colocar no chão ou sobre uma mesa, diversos fantoches. A quantidade de fantoches deve ser igual ao número de participantes;
- Pedir para que cada participantes escolha um fantoche, por exemplo, aquele personagem que ache parecido consigo, ou que se identificou com ele
- Cada participante, durante 2 ou 3 minutos se apresentará ao grupo, utilizando-se do fantoche escolhido
- Sugerir aos participantes que falem, além dos dados pessoais, também sobre seu trabalho e gostos pessoais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

DINÂMICAS PARA VERIFICAR JULGAMENTO

1-ESTÁTUAS VIVAS

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, habilidade manual, julgamento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Um participante trabalha com escultor enquanto os outro (s) ficam estátua (parados). O escultor deve usar a criatividade de acordo com o objetivo esperado pelo Coordenador, ou seja, pode buscar:
  -estátua mais engraçada
  -estátua mais criativa
  -estátua mais assustadora
  -estátua mais bonita, etc.
- Quando o escultor acabar (estipulado o prazo para que todos finalizem), seu trabalho vai ser julgado juntamente com os outros grupos. Pode haver premiação ou apenas palmas..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, julgamento, dinamismo, relacionamento interpessoal, persistência, empatia, habilidade motora.

2-Qualidade da equipe

Objetivo:
Observar a comunicação, trabalho em equipe

Material:
Papel e caneta

Instruções:

- Cada um anota em um pequeno pedaço de papel a qualidade que acha importante em uma pessoa. Em seguida todos colocam os papéis no chão, virados para baixo, ao centro da roda. Ao sinal, todos devem pegar um papel e em ordem devem apontar rapidamente a pessoa que tem esta qualidade, justificando.

Competências observadas:
Atenção concentrada, comunicação, criatividade, flexibilidade, relacionamento interpessoal, iniciativa, determinação, trabalho em equipe, julgamento.

3-Cães de guarda

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descobri o nome dos casais, a raça do cachorro que faz segurança em sua propriedade e a extensão do terreno.
- 1- A propriedade de Virgínia e Bruno tem 1800 metros
- 2 – O terreno pertencente a Humberto mede 200 m a menos do que a propriedade vigiada pelo cão roottweiler e 100 m a mais do que a casa de Luciana
- 3 – Pedro possui um dobermann
- 4 – Lucas, que não é casado com Luciana, não possui um boxer nem um rottweiler
- 5 – A propriedade de Rogério é 200 m menor do que a de Aparecida e 100 m maior do que a vigiada por um boxer
- 6 – Rogério não possui um dogue alemão e não é casado com Marina

- Dados: Marido: Bruno, Humberto, Lucas, Pedro e Rogério; Esposa: Aparecida, Dora, luciana, Marina e Virgínia; Extensão da casa: 1500, 1600, 1700, 1800 e 1900; Cão: Pastor alemão, Boxer, Dobermann, Dogue alemão e Rottweiler.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

4-Qual sua chave

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra a quantidade de chaves que cada funcionário tem em seu molho, quantas categorias e modelos cada uma tem.
- 1- Um dos funcionários tem seu molho 12 chaves e 7 categorias
- 2 – A pessoa que tem 13 chaves e 6 modelos não é Mirela
- 3 – João tem um modelo de chave a menos do que Arthur e dois modelos a mais do que a pessoa que tem 10 chaves
- 4 – LA pessoa que tem 6 categorias e 8 modelos de chaves tem mais de 11 chaves e não e Daniel
- 5 – Mirela, cujo molho de chaves apresenta 5 categorias, tem mais chaves do que a pessoa que tem categorias em seu molho e menos do que Daniel.

- Dados: Nome:Aline, Arthur, Daniel, João e Mirela; Chaves, 10, 11, 12,13 e 14; Categoria: 5, 6, 7, 8, 9; Modelo: 4, 5, 6,7 e 8

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

5-Lidando com vírus

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra a quanto tempo cada pessoa tem assinatura de acesso a internet, o período de conexão e a quantidade de vírus que já eliminaram.
- 1- Ricardo eliminou 4 vírus
- 2 – Geraldo, que tem uma assinatura há 2 anos, fica mais tempo por dia na internet do que aquele que tem conexão há quatro anos, porém menos tempo do que a pessoa que tem acesso a internet há 3 anos.
- 3 – Nancy, que há 5 anos possui uma assinatura, eliminou 2 vírus a mais do que a pessoa que passa 1 horas e 15 minutos por dia na rede
- 4 – Camila eliminou mais vírus do que a pessoa que navega na internet há 4 anos, porém menos vírus do que o internauta que passa mais tempo por dia na rede.
- 5 – A pessoa que passa mais tempo por dia na internet não tem assinatura há 3 anos.
- 6 – Leonardo, que se conecta durante 45 minutos por dia, eliminou dois vírus em mais de um ano.
- 7 – Aquele que só tem um ano de experiência na internet, o que não é o caso de Ricardo, eliminou menos de cinco vírus.
- Dados: Internautas: Camila, Geraldo, Leonardo, Nancy e Ricardo; Tempo: 30, 45, uma hora, 1 e 15 , 1 e 30; Assinatura: 1, 2, 3, 4, 5 anos; Vírus: 2, 3, 4, 5, 6

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

6 - Fim de jogo

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra qual o papel representado no filme por cada personagem, o tipo de cavalo e a cor do chapéu que cada um usava
- 1- O homem que montava o cavalo baio não é nem o que veste um enorme cinto nem o que usa o chapéu preto.
- 2 – Avery, que monta o cavalo tipo andaluz é rancheiro. O cavalero do manga larga, que não é ferreiro, usa esporas
- 3 – Dawson, que não usa lenços no pescoço, não monta nem o cavalo árabbe, que por sua vez não é montado pelo ator que interpreta o bandido, nem o cavalo bretão
- 4 – Dusty tem um chapéu azul, mas não monta o cavalo baio.
- 5 – O homem de chapéu bege não veste nem o cinto nem as calças de couro
- 6 – Os 5 personagens são: um que usa monóculo, o cavaleiro do baio, o ferreiro, o rancheiro e aquele que usa chapéu cinza.
- 7 – O cavalo bretão não pertence nem ao homem de monóculo nem ao que usa o cinto
- 8 – Nem Blake, que não usa calças de couro, nem Dawson é o ator que interpreta o bandido.
- 9 – O garçom usa chapéu preto
- Dados: Personagem: Avery, Blake, Dawson, Dusty e Roy; Papel: Garçom, ferreiro, bandido, rancheiro xerife; Cavalo: Bretão, árabe, baio, andaluz e manga larga; Marca: cinto, calças, monóculo, Lenços e esporas; Cor chapéu: preto, azul, cinza, beje e branco

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

7 – Presentes de aniversário

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra o nome completo de cada irmã de Carlos, sua idade, assim como cidade que mora e presente que recebeu
- 1- A irmã de 28 anos, que não é Marisa, encontrou um palhaço inflável enorme com 28 balçoes na porta de casa
- 2 – A ara feijó não mora em Olinda nem em florianópolis.
- 3 – Alba Rios, que não recebeu livro, é dois anos mais velha do que a irmã que mora em Florianópolis, que não ganhou um totem
- 4 – A irmã que ganhou o livro (cujo sobrenome não é Zabo) é mais velha do que a sra holanda, mas mais nova do que a irmã que viu um carro de som (que não mora em Vitória)
- 5 – Luna, que não ganhou o palhaço nem o totem de presente, não tem 31 anos. Luna não mora em Natal.
- 6 – Marisa, que não foi quem ganhou o livro, é mais velha do que a moradora de Natal, mas mais nova do que a irmã de Curitiba.
- 7 – Wanda e sua irmã de 24 anos (que encontrou um totem de 3 metros) estão planejando algo especial para Carlos.
- 8 – A irmã que mora em Curitiba ganhou uma serenata
- 9 – A irmã de sobrenome Holanda (que é 2 anos mais nova que Luna) não mora em Natal
- 10 – O sobrenome de Cristiana não é Zao. A sra Zabo não é d eVitória.
- Dados: Pnome: Ala, Cristina, Luna, Marisa e Wanda; Sobrenome: Feijó, Holanda, Pontes, Rios e Zabo; Idade: 24, 28, 30, 31 e 32; Cidade: Florianópolis, Curitiba, Vitória, Olinda e Natal; Presente: Livro, palhaço, serenata, carro de som, totem.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

8 – Presenteando o pai

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra a posição de cada filho na polícia, o número de minutos que durou seu discurso e os presentes que deram a seu pai Tadeu, chefe de polícia
- 1- O discurso de Caio foi mais curto que o do tenente, que foi mais curto que o da pessoa cujo presente foi uma caixa de sonhos de creme
- 2 – Marco não é inspetor. O presente do inspetor não foi um distintivo de ouro.
- 3 – TJ, que não é o tenente, não comprou a caixa de sonhos
- 4 – O presente do capitão não foram as bolas de golfe
- 5 –A pessoa que deu ao pai as algemas de prata falou por 8 minutos
- 6 – Tadeu não ganhou o distintivo de ouro de quem falou durante 3 minutos
- 7 – Caio não é o major
- 8 – A pessoa que ocupa o cargo de inspetor falou durante dois minutos a mais que aquela que presenteou o ai com uma pistola de cobre e durante um minuto a menos que Enzo (que não é o major)

- Dados: Pessoa: Caio, Enzo, Júlia, Marco e TJ; Cargo: capitão, inspetor, tenente, major e sargento; Presente: bolas de golfe, pistola de cobre, sonhos, algemas distintivo de ouro; Minutos do discurso: 3, 5, 7, 8, 10 .

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

9 – Duelos

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra   a idade e a profissão de cada homem que duelou e o motivo dos confrontos

- 1- Ladislau, que não é banqueiro, pediu retratação por conta de uma traição
- 2 – Hipólito, que tem menos de 37 anos, é escritor
- 3 – Uma indiscrição fez com que o deputado resolvesse duelar
- 4 – Augusto tem 35 anos. O advogado tem 41 anos
- 5 –O homem de 37 anos, que não é jornalista, vai duelar por causa de ciúmes
- 6 – Edmundo não é o mais novo e nem o mais velho
- 7 – O jornalista, que não é Ladislau, não é o homem que vai duelar devido a uma calúnia
- 8 – O motivo que levou Marcelino a decidir pelo duelo não foi insulto e nem calúnia.
- 9 – O homem de 31 anos decidiu pelo duelo devido a um insulto

- Dados: Ofendido: Augusto, Edmundo, Hipólito, Ladislau e Marcelino; Motivo: Calúnia, indiscrição, insulto, ciúmes, trai
- Ção; Profissão: advogado, banqueiro, deputado, escritor e jornalista; Idade: 29 anos, 31, 35, 37 e 41.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

10 – Restaurante de Sônia

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra   o nome de cada amigo de Sônia, o sanduíche , a salada e a bebida que cada um pediu em seu restaurante

- 1- Os 5 pedidos foram: o de Kelly, um com hambúrguer, um com refrigerante e um com salda mista e o de Nelson
- 2 – Lúcia não quer o sanduíche de ovos, mas quer a salada de batatas
- 3 – Júlio, a pessoa que pediu suco de limão e aquela que pediu misto quente se divertiram muito
- 4 – O suco de laranja não deve ser servido junto com a salada de batatas
- 5 –Júlio não quer nem refrigerante nem sanduíche de atum
- 6 – A salada mista não deve ser servida com o sanduíche de frango
- 7 – Lúcia e a pessoa que pediu misto quente vão ao shopping.
- 8 – A salada Caesar foi pedida com a cerveja mas não com o hambúrguer
- 9 – A salada Caesar não deve ser servida com o sanduíche de frango
- 10 – Nelson quer ´cha gelado. Miguel quer sanduíche de atum
- 11 – Uma pessoa quer sanduíche de ovos e salada de alface
- 12 – Uma pessoa quer sanduíche de frango e refrigerante.

- Dados: Nome: Júlio, Kelly, Lúcia, Miguel e Nelson; Sanduíche: atum, frango, hambúrguer, Misto quente e ovos; Bebida: Cerveja, Chá, Laranja, Limão e refrigerante; Salada: Alface, Batatas, Caesar, Frutas e mista.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

11 – Banda de um homem só

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra   a ordem em que Daniel, músico, cantou cada música, o instrumento utilizado e que grupo de pessoas escutou

- 1- A última música foi Homem nas nuvens
- 2 – A música executada com um banjo e aquela chamada Homem sem Rumo foram as segunda e terceira, não necessariamente nessa ordem
- 3 – O grupo constituído pelo time de futebol do parque parou para escutar exatamente na segunda música, depois que ele tocou Homem confuso, com triângulo
- 4 –As músicas tocadas no xilofone (que o grupo de turismo não viu) e com os pratos foram cantadas de form consecutiva, não necessariamente nesta ordem
- 5 –Tanto a música ouvida pelo grupo d corredores quanto a música Homem de areia fora tocadas algum momento antes daquela ouvida pelo grupo de turismo
- 6 – Daniel tocou violão para o grupo de religiosos, que não foi o primeiro
- 7 –O grupo de crianças ouviu a segunda música
- 8 – O grupo de corredores não foi o que ouviu Homem pandeiro que não foi tocada com o banjo
- 9 – OS pratos não foram usados na música Homem nas nuvens

- Dados: Música: Homem sem rumo, homem confuso, homem de areia, homem pandeiro e homem nas nuvens; Grupo: crianças, corredores, futebol, religiosos e turismo; Instrumento: banjo, pratos, triângulos, violão e xilofone; ordem: 1, 2, 3, 4 e 5

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

12 – Grande explosão

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra periodicidade da erupção dos vulcões, o ano da última erupção e a distância que os separa das cidades próximas.

- 1- O vulcão E fica a 20 km da vila mais próxima
- 2 – O vulcão A, cuja vila mais próxima não está a 11 km, tem uma periodicidade superior a 25 anos
- 3 – O vulcão que entrou em erupção em 1992, cuja a vila mais próxima não está a 11 km nem a 20 km de distância, tem periodicidade inferior a 55 anos.
- 4 –A última erupção do vulcão E aconteceu depois da erupção daquele que fica a 8 km de distância e antes do que explode a cada 40 anos. A periodicidade do vulcão E não é de 25 anos.
- 5 –O vulcão A não entrou em erupção em 1993
- 6 – A erupção de 1991 se reproduz a cada 25 anos
- 7 –O vulcão C, cuja periodicidade não é de 55 anos, entrou em erupção 1 ano após aquele que fica a 15 km de distância de um vilarejo
- 8 – A periodicidade do vulcão D é superior em 15 anos a do vulcão que dista 11 km, porém inferior a do vulcão que entrou em erupção em 1989
- 9 – O vulcão que entrou em erupção em 1993 tem uma periodicidade de 70 anos.

- Dados: Vulcão: A,B,C,D e E; periodicidade: 20, 25, 40, 55 e 70 anos; Ano: 1989, 1990, 1991, 1992 e 1993; Distância; 8, 9, 11, 15 e 20 km.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

13 – Divisão em família

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível médio

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra o nome dos tios, dos sobrinhos e o programa que ambos fizeram a tarde ou noite

- 1- Carlos visitou o Zoológico
- 2 –Eduardo levou o sobrinho para conhecer a Catedral Metropolitano
- 3 – O primeiro nome do tio que foi lavado a uma boate vem depois, em ordem alfabética, do nome do tio de Alberto, mas não imediatamente depois.
- 4 –André e seu sobrinho Hélio não passaram a tarde no cinema nem no Pão de Açúcar. Moisés não é o sobrinho de Marcelo
- 5 –O sobrinho que passou a tarde visitando um museu levou o tio a uma animada festa
- 6 – Plínio, que levou o tio a um luau, não esteve no Pão de Açucar nem na catedral na parte da tarde
- 7 –Foi o sobrinho de Ronaldo que o levou para uma animada pescaria na praia

- Dados:Tio: Andre, Eduardo, Geraldo, Marcelo e Ronaldo; Sobrinho: Alberto, Carlos, Hélio, Moisés e Plínio; Tarde: Cinema, Catedral, Museu, Pão de Açúcar e zoológico; Noite: Festa, pescaria, luau, boate e pub.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

14 – Artesanato

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra a idade, a cidade e a especialidade das expositoras de um salão de artesanato

- 1- Olga, que não mora em Osasco, é mais velha do que a artesã especializada em potes de cerâmicas, porém é mais jovem do que a expositora de Maceió.
- 2 –Lolita, que não fabrica objetos de madeira nem velas, é mais velha do que a pessoa de Osasco e mais jovem do que a artesã especialista em bolsas de tear
- 3 – A mulher nascida em Osasco não se chama Melissa
- 4 –Existe uma diferença de 3 nos entre a artesã que fabrica bijuterias e aquela que mora em Brasília.
- 5 –A moradora de São Luis, que produz velas decoradas, te 2 anos a mais do que Neide, mas 1 ano a menos do que a artesã de Maceió
- 6 – Neide não fabrica objetos de madeira
- 7 –Alcinda tem 32 anos

- Dados:Artesã: Alcinda, Lolita, Melissa, Neide e Olga; Especialidade: Bijuterias, Bolsas, Madeira, Potes e Velas; Cidade: Brasília, São Luis, Maceió, Natal e Osasco; Idade: 31, 32, 33, 34 e 35 anos

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

15 – Papel principal no filme

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra o nome das atrizes, a ordem, a duração e a idade de cada uma ao fazer um teste para o nome filme de Benedito Camargo

- 1- A atriz de 25 anos foi a primeira a chegar
- 2 –O terceiro teste durou um minuto a mais do que o quinto
- 3 – Cecília é 2 anos mais nova que Gabriela e 1 ano a mais velha do que Madalena
- 4 –O teste da atriz de 22 anos foi 2 minutos mais curto do que o da atriz de 26 anos e 2 minutos mais longo do que o da atriz de 27 anos.
- 5 –Adriana tem mais de 24 anos
- 6 – A atriz de 24 anos fez o teste imediatamente antes de Cecília e imediatamente depois daquela cujo teste durou quatro minutos
- 7 –Julieta apresentou-se diante da comissão de julgamento imediatamente antes de Gabriela e imediatamente depois de Madalena

- Dados:Atriz: Adriana, Cecília, Gabriela, Julieta e Madalena; Idade: 22, 24, 25, 26, 27 e 28 anos; Duração: 2, 3, 4, 5,6 e 8 minutos; Ordem: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

16 – Fotos para formatura

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra quem foi a oradora da turma, a cor de sua roupa e o degrau que estava ao tirar uma foto

- 1- Amanda estava 1 degrau acima de Medeiros e um abaixo da jovem de verde
- 2 –Mesmo não estando no primeiro degrau, Bete estava abaixo tanto da garota de vermelho quanto da jovem Pereira
- 3 – Coral ficou de pé acima de Nogueira e abaixo da garota de verde
- 4 –Diana estava imediatamente acima da garota de azul e imediatamente abaixo da jovem Lima
- 5 –A jovem de sobrenome Kelly estava 1 degrau acima da Érica e um degrau abaixo da garota de amarelo
- 6 – A jovem Medeiros não estava no degrau 4, e a garota Pereira não estava no degrau 5
- 7 –Coral não estava nem de rosa e nem de amarelo

- Dados:Nome: Amanda, Bete, Coral, Diana, Erica e Flávia; Sobrenome: Kelly, Lima, Medeiros, Nogueira, Oliveira e Pereira; Cor: Azul, Verde, Lilás, Rosa, Vermelha e Amarelo; Degrau: 1, 2, 3, 4, 5, e 6

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

17 – Sonhos

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra o que cada pessoa sonhou, o dia da semana que sonhou e a idade

- 1- Rui teve um sonho representativo 2 dias depois da pessoa que sonhou com um casamento e na véspera da premonição da pessoa de 38 anos
- 2 –Fabiana é 4 anos mais jovem do que aquele que teve um sonho premonitório na terça feira e 4 anos mais velho do que a pessoa que sonhou com uma grande inundação
- 3 – O sonho sobre um nascimento aconteceu no dia seguinte da premonição de Alvaro, mas antes da experiência vivida pela pessoa de 34 anos
- 4 –Mirela é mais velha do que a pessoa que sonho com um encontro importante, porém mais jovem do que aquele que teve um sonho premonitório na quarta feira
- 5 –Aquele que sonhou co um encontro tem 4 anos a menos do que a pessoa que teve uma premonição na noite de quinta

- Dados:Nome: Alvaro, Cláudia, Fabiana, Mirela e Rui; Sonho: Ganho no jogo, Inundação, Casamento, nascimento e encontro; Idade: 34, 38, 42, 46 e 50 anos; Dia: segunda, terça, quarta, quinta e sexta.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

18 – Negociando carros

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra qual o carro de cada um, estilo e ano

- 1- O carro de Rui é pelo menos 3 anos mais novo que o de José (que não é estilo hatch)
- 2 –Os carros 1994 e 1995 são o Palio (que não é de Rui) e o Escort em alguma ordem
- 3 – Um homem comprou o carro 1994. A caminhonete é o carro mais antigo
- 4 –O corsa de Luciana (mais novo que o carro de Ilana (que não é Blazer)
- 5 –O station wagon (que não é de José) não foi produzido em 1992 nem 1995
- 6 – O sedan é mais novo que o escort. O hatch é mais velho que o Palio
- 7 – A blazer (que não é de Rui) não é conversível

- Dados:Comprador: Eduardo, Ilana, José, Luciana, Rui; Carro: Cosrsa, Escort, Palio, Astra e Brazer; Estilo: Conversível, Caminhonete, Hatch, Sedan e Station Wagon; Ano: 1992, 1993, 1994 1995 e 1996.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

19 – Do in

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra qual o problema de saúde que cada pessoa tem, há quanto tempo se trata e qual a freqüência de suas sessões

- 1- Fabiana, que se trata há mais de 5 meses, faz menos sessões do que a pessoa que trata de fadiga
- 2 –A pessoa que sofre de dor de cabeça faz 10 sessões por semana há 2 meses a menos que Célio e há 1 mês a mais do que a pessoa que faz 13 sessões.
- 3 –Aurélia tem 11 sessões por semana
- 4 –A pessoa que sofre de males digestivos (que não é Fabiana), é cuidada há mais tempo do que Jéssica, porém há menos tempo do que a pessoa que faz 11 sessões por semana
- 5 –A pessoa que sofre de dor nas costas faz uma sessão por semana a mais do que Mateus e 1 sessão por semana a menos do que a pessoa que se trata há 6 meses.

- Dados:Nome: Aurélia, Célio, Fabiana, Jéssica e Mateus; Problemas: Ansiedade, Digestão, Dor de cabeça, dor nas costas e fadiga; Sessões: 9, 10, 11 12 e 13; Meses: 4, 5, 6, 7, e 8

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

20– Perfil psicológico

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra cada empregador, cada candidato e o resultado feito a partir de sua caligrafia.

- 1- Fábio é um ano mais novo do que a pessoa cuja característica principal é o respeito e 1 ano mais velho do que o candidato a um emprego na firma do sr. tavares
- 2 –A pessoa que foi analisada a pedido do Sr. Freire tem menos de 31 anos, mas não é 1 ano mais nova do eu a pessoa que está postulando uma vaga com o Sr. Cruz
- 3 –Diego é mais velho do que a pessoa cuja característica principal é a seriedade, porém é mais jovem do que aquele que quer trabalhar na empresa do SR. Cosme, o que não é o caso de Hugo
- 4 –A pessoa cujo currículo foi encaminhado ao Sr. Cruz tem mais idade do que Rebeca, porém é mais jovem do que aquele cuja análise grafológica teve como resultado uma grande instabilidade
- 5 –Hugo não tem diferença de idade de 1 ano m relação a Rebeca
- 6 – Aquele que quer trabalhar na empreso do Sr. Lemos é 1 ano mais jovem do que Celina e 1 ano mais velho do que a pessoa competente.

- Dados:Empresário: Sr. Lemos, Sr. Cruz, Sr. Tavares, Sr. Freire, Sr. Cosme; Candidato: Celina, Diego, Fábio, Hugo e Rebeca; Resultado: Competência, instabilidade, falsidade, respeito, seriedade

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

21– Viagem a trabalho

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra a duração da viagem profissional de cada uma das pessoas a um arquipélago diferente

- 1- A viagem feita ao arquipélago das ilhas Quiribati durou a metade do tempo da viagem de Carlos, que não é escultor
- 2 –A estadia em Samoa foi 10 dias mais curta do que a viagem do pintos
- 3 –A viagem a Vanuati foi mais longa do que a do botânico, porém mais curta do que a feita por Ivan
- 4 –Carlos não conheceu Vanuatu. Eva não é fotógrafo
- 5 –A estadia nas ilhas Fiji foi mais demorada do que a passagem de Berenice pelo Pacífico, porém mais curta do que a viagem da pessoa que foi a um arquipélago fazer esculturas. Berenice não é botânica
- 6 –Adélia, é ornitólogo (estuda aves). Ela ficou mais tempo viajando do que Eva e menos tempo do que aquele que foi a Tuvalu.
- 7 – Eva não conheceu as ilhas Quiribati
- 8 – A pessoa que passou 15 dias no Pacífico é fotografa.

- Dados:Nome: Adélia, Berenice, Carlos, Eva e Ivan; Local: Fiji, Quiribati, Samoa, Tuvalu e Vanuatu; Profissões: botânico, Ornitólogo, pintor, fotógrafo escultor; Dias: 15, 0, 25, 30 e 40

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

22– Longe de casa

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra a duração que cada cão ficou longe de casa, a distância que eles foram achados e o local

- 1- O cachorro de Gaspar se distanciou de casa 2 km a menos do que o cão de raça collie e 1 km a mais do que aquele que passou 5 dias longe de seu local de residência
- 2 –O animal de André, que não é um coccker, desapareceu por mais tempo do que aquele que se distanciou 2 km, porém por menos tempo do que o cachorro que foi encontrado a 5 km de sua casa
- 3 –O labrador estava mais perto de casa do que o cachorro de Aurora (que não é um cocker), porém mais longe do que o animal que sumiu por 3 dias
- 4 –O cocker desapareceu por 1 dia a menos do que o cachorro de José Luis e por 1 dia a mais do que aquele que foi encontrado a 4 km de casa.
- 5 –O cão que se distanciou 3 km passou mais tempo desaparecido do que o cão de Nora, porém menos tempo do que o pastor alemão
- 6 –O poodle se distanciou de casa 1 km a mais ou a menos do que o cocker

- Dados:Cachorro: poodle, cocker, collie, pastor alemão e labrador; Proprietário: André, Aurora, Gaspar, José Luis e Nora; Duração: 2, 3, 4, 5, e 6 dias; Distância: 2, 3, 4, 5, e 6 km

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

23– Atividade de lazer

- **Objetivo:**
- Observar raciocínio lógico – nível difícil

- **Material:**
- Folha com as questões e lápis

- **Instruções:**
- A partir das informações obtidas, descubra a o programa escolhido por cinco mulheres, o dia da semana e a idade de cada uma

- 1- A mulher que tirou a quarta como dia de repouso é mais jovem do que aquela que passou o seu dia em um shopping , porém mais velha do que Michele
- 2 –Michele não passou o seu dia de folga lendo nem foi a piscina
- 3 –Anita é mais nova do que a mulher que foi a praia e mais velha do que aquela que tirou a quinta para descansar
- 4 –Existe um intervalo de 2 dias entre a atividade de lazer de Lucília e aquela da mulher de 24 nos (que não é Samanta)
- 5 –Lucília não tem 37 anos e não passou o seu dia de repouso dentro de um shopping
- 6 –Sofia é mais velha do que aquela que adora ler, porém mais jovem do que a mulher que não trabalhou numa segunda
- 7 – Uma das mulheres foi a piscina um dia depois da folga de Samanta e 2 dias antes da folga daquela que tem 33 anos
- 8 – A mulher que tirou folga na terça tem 37 anos.

- Dados:Nome: Anita, Lucília, Michele, Samanta e Sofia; Atividade: Cinema, Leitura, Piscina, Shopping e praia; Dia de folga: segunda, terça , quarta, quinta e sexta; Idade: 24, 33, 36, 37 e 44 anos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, persistência,resistência a frustração, resistência a pressão, raciocínio lógico

DINÂMICAS DE INTEGRAÇÃO

1 - Conhecendo lugares e Pessoas

Objetivo:

Conhecer as pessoas nas quais irá trabalhar.

Material:

Flip Chart

Instruções:

Os participantes devem andar pela sala e/ou pela imediações da sala para que conheçam o ambiente. (Duração 15 minutos)

Devem escolher um objeto que chamou atenção neste passeio.

Depois devem se apresentar ao grupo falando um pouco de si: expectativas, experiências, nome, formação, etc.. , além de colocar também o objeto que chamou mais atenção e porque.

Por fim o facilitador faz uma análise junto ao grupo do que foi falado.

Competências observadas:

Atenção difusa, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, raciocínio lógico.

2 -Falando a verdade

- **Objetivo:**
- Conhecer as pessoas nas quais irá trabalhar.

- **Material:**
- Cartões com as perguntas

- **Instruções:**
- Os participantes devem sentar em círculo e o facilitador irá colocar um cartão no lado direito de cada um e explica que no verso tem perguntas que cada um deve responder. Caso alguém não fique a vontade com a questão poderá trocar por outra.
- (Questões na próxima pagina)

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, auto estima, auto conhecimento, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, raciocínio lógico.

Falando a verdade
(dinâmica cedida por Pensare Consultoria)

Questões:

O que você sabe fazer de melhor?

Se ganhasse na loteria, o que faria?

Qual foi o momento mais feliz de sua vida?

Onde você gostaria de estar agora?

Se soubesse que o mundo iria acabar amanha, o que faria primeiro?

O que te faz rir?

Se você pudesse ser outra pessoa, quem seria?

O que mais gostaria de fazer e não pode?

3 -Jogo do novelo

Objetivo:
Conhecer as pessoas nas quais irá trabalhar ou que já trabalham.

Material:
Barbante

Instruções:
Joga-se um novelo para um participante que começará se apresentando ou falando algo que os demais não saibam dele (Quando a dinâmica é utilizada para trabalho em equipe).

Após deve-se enrolar o barbante no dedo indicador e jogar para outro participante e assim sucessivamente.

Quando chegar no último participante, este deve fazer o movimento inverso, apresentando a pessoa anterior.

Competências observadas:
Atenção difusa, Atenção concentrada, Auto Conhecimento, Comunicação, iniciativa, observação, raciocínio lógico, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe.

Jogo da verdade

(site www.formador.com.br)

Objetivo:

Conhecer as pessoas nas quais irá trabalhar ou que já trabalham.

Material:

Flip chart

Instruções:

Um a um, cada participante lerá uma pergunta e responderá de forma mais sincera possível. (Questões na outra pagina)

Competências observadas:

Atenção difusa, Atenção concentrada, Auto Conhecimento, Comunicação, iniciativa, observação, raciocínio lógico, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe.

Jogo da verdade

Questões:

- Como preenche seu tempo de lazer?
- - O que mais te aborrece?
- Como encara o casamento?
- Qual a comida que menos gosta?
- Qual o traço de personalidade que mais gosta?
- Quais são suas expectativas perante o grupo?
- Você gosta de seu nome?
- Você gosta mais de viver em casa ou apartamento/
- Qual o país que gostaria de visitar?

4 - Jogo da bola

(site www.formador.com.br)

- **Objetivo:**
- Conhecer as pessoas nas quais irá trabalhar ou que já trabalham.

- **Material:**
- bola

- **Instruções:**
- Todos em círculo, o facilitador jogará a bola para um participante e este deverá falar seu nome, hobby, trabalho e expectativas.

- Repete-se até todos terem se colocado.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Auto Conhecimento, Comunicação, iniciativa,agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe.

5 - Imitação

- **Objetivo:**
- Conhecer as pessoas nas quais irá trabalhar.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Todos em círculo, os participantes vão um a um no centro da roda, falam seu nome e fazem um gesto.
- Todos devem dizer o nome da pessoa e repetir o gesto ate todos se apresentarem

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa,agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal.

6 - TÉCNICA DOS CONES

- Objetivo:
- Levantamento de expectativas, posição em relação ao grupo / empresa

- Material:
- Papel cartão branco (ou quadrado de madeira), cones (industriais) de linha de diversos tamanhos e cores (pode-se usar cubos, triângulos desde que de tamanhos e cores desiguais), etiquetas adesivas

- Instruções:
- Cada participante escolhe um cone que o represente e cola uma etiqueta com seu nome.
- O Facilitador coloca um objeto (de preferência não muito pequeno) com o adesivo CURSO colado, no centro do papel cartão que, por sua vez, é colocado no meio da sala.
- Ao comando do Facilitador, todos os participantes, simultaneamente, "colocam-se" (cones) em relação ao "CURSO".
- Solicitar que façam breves comentários sobre as posições assumidas.
- O papel-cartão deve, cuidadosamente, ser colocado em um local neutro da sala, pois o exercício será retomado.
- Ao término do evento, o papel-cartão é colocado novamente no centro da sala e, ao comando do Facilitador os participantes, simultaneamente, podem "rever" sua posição em relação ao "CURSO".
- Retomar individualmente os posicionamentos e alterações (como se sentiu no começo dos trabalhos e ao final deles).
- VARIAÇÃO: alterar a figura central para EMPRESA, GRUPO, TRABALHO, etc.

- Competências observadas:
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa,agilidade, dinamismo, flexibilidade, raciocínio lógico, relacionamento interpessoal.

7 – Meu próprio mantra

- **Objetivo:**
- Conhecer as pessoas nas quais irá trabalhar ou que já trabalham.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Em pé, formando um círculo, um participante coloca-se no centro mantendo os olhos fechados.
- Procurar manter sua percepção atenta aos sentimentos que o exercício provoca.
- Cada integrante do círculo pronuncia o nome do “central” de diversas formas, utilizando diferentes acentuações, tonalidades e ritmos.
- Quando o ouvinte sentir que é suficiente deve fazer um sinal com a mão.
- Substituir os “centrais” até o último participante.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, escuta, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe.

8- Locomotiva humana

- **Objetivo:**
- Verificar Atenção, percepção, memória, integração.

- **Material:**
- Cd com música

- **Instruções:**
- As pessoas caminham pela sala durante aproximadamente 5 minutos relembrando o nome dos demais participantes e observando uma qualidade presente em cada um deles.
- O facilitador coloca uma fita com diversos trechos de músicas.
- Um dos participantes inicia a dinâmica identificado como locomotiva e sai pela sala dizendo o nome e a qualidade de uma das pessoas do grupo, no ritmo da música.
- Aquele que foi chamado prende-se à cintura da locomotiva e chama outro participante, destacando sua qualidade (sem sair do ritmo da música que estiver tocando no momento).
- Este processo deve ser repetido até que o trem esteja formado por todos os integrantes do grupo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, iniciativa, escuta, julgamento, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe.

9 – Anjo da Guarda

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação, descontração

Material: Filipetas com nomes dos participantes, canetas, caixa

- **Instruções:**
- O Facilitador escreve os nomes dos participantes em uma filipeta e os deposita numa caixa.
- Cada participante sorteia um papel (como em um amigo secreto). Orientar o grupo que ninguém poderá retirar seu próprio nome. Se isso acontecer, refazer o sorteio. Cada participante será o anjo daquele que sorteou e, portanto, também terá seu anjo. Os nomes não devem ser revelados até o término do jogo. O papel de cada anjo é de aproximar-se, dar atenção e integrar-se com a pessoa sorteada, de forma sutil, sem que esta perceba imediatamente quem é seu anjo.
- A caixa deve ser colocada em local apropriado para que, durante o evento, os anjos se comuniquem por bilhetes. O sigilo deve ser mantido. Ao final, cada um tenta adivinhar quem é o seu anjo. .
- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, escuta, julgamento, dinamismo, relacionamento interpessoal, sociabilizarão, criatividade, fluência verbal.

10 – Aprendendo mais sobre o outro

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação, descontração

- **Material:**
- bola

- **Instruções:**
- Forme um círculo com os participantes e explique que quem estiver com a bola, deverá formular uma pergunta sobre o outro que ainda não saiba e passar a bola para outro participante responder a pergunta formulada.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, escuta, sociabilidade, relacionamento interpessoal, sociabilizarão, criatividade, fluência verbal.

11 – Mensagem na bola

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Bola de soprar de várias cores e sulfite

- **Instruções:**
- O facilitador distribui um pedaço de papel para todos os participantes. Cada um deverá escrever uma mensagem. Após, cada participante deverá escolher uma bola de soprar colorida e colocar a mensagem dentro da bola.
- Todos começam a jogar as bolas para o alto por alguns momentos. Depois de 3 minutos pegam uma bola de cor diferente da sua e lêem a mensagem.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, habilidade.

12 – Locomotiva

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Música

- **Instruções:**
- As pessoas caminham pela sala, lendo o nome dos demais participantes e alguma característica positiva que lhe chame a atenção.
- O facilitador fala o nome de um participante e a característica que observou. Este participante coloca as mãos na cintura do facilitador para iniciar a formação do trem e escolhe outro participante falando a característica deste. Assim sucessivamente.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia.

13 – Feitiço contra o feiticeiro

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Papel sulfite

- **Instruções:**
- Orientar para que todos fiquem assentados em círculo;
- Distribuir papeletas e lápis para cada participante;
- Cada pessoa escreverá na sua papeleta alguma coisa que o vizinho da direita realizasse. Pode ser qualquer coisa: imitar alguém, cantar uma música, imitar um animal, etc;
- Deverão assinar o nome nas papeletas
- O facilitador recolhe todas as papeletas;
- Após recolher as papeletas, dá o mote: "Aquilo que você quiser para si não deve desejar para os outros... Portanto, o que você escreveu na sua papeleta, quem vai executar é você!
- Iniciar por voluntários, até que todos tenham concluído

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia, resistência a frustração.

14 – Desejo

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Papel sulfite e bexiga

- **Instruções:**
- após entregar um pedaço de papel para cada participante, o instrutor pede que escrevam nele seu maior desejo (a nível familiar, profissional, social), sem contudo colocar seu nome. Quando todos tiverem escrito, entregar a cada um uma bexiga onde o papel deve ser inserido e que deve ser enchida e amarrada.
- Com as bexigas cheias, os participantes são solicitados a irem ao centro e brincarem com ela, de forma que todas se misturem. Ao fim de aproximadamente dois minutos, cada um deve pegar uma bexiga, estourá-la e retirar o desejo nela contido. Cada um é solicitado a ler o desejo escrito.
- Depois que todos tiverem lido, pedir para tentarem identificar a quem pertence cada desejo. Caso o grupo aceite, o autor do desejo pode comentá-lo.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia, resistência a frustração.

15 – Expectativas e preocupações

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Papel sulfite e bexiga

- **Instruções:**
- O líder da equipe pede para que cada um, individualmente, reflita sobre suas expectativas para com o projeto e suas preocupações com os resultados. Após a reflexão individual, dividir o grupo em pares e solicitar que compartilhem as respostas. Depois cada par deve colocar para o grupo suas reflexões. Enquanto os grupos socializam suas respostas o líder deve anotá-las no flip chart.
- QUESTÕES PARA DISCUSSÃO:
- O que a organização ou a equipe pode fazer pode fazer para transformar em realidade as expectativas?
- O que pode ser feito para evitar que aconteça qualquer fato negativo?

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia, flexibilidade, resistência a frustração.

16 - Boas Notícias

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- folha de papel e lápis para cada pessoa

- **Instruções:**
- O animador pode motivar o exercício da seguinte maneira: "*Diariamente, todos nós recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivo de grande alegria e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Vamos hoje recordar algumas dessas boas notícias ".*
- 2- Logo após, explica como fazer o exercício: os participantes dispõem de 15 minutos para anotar na folha as três notícias mais felizes de sua vida.
- 3- As pessoas comentam suas notícias em plenário, a começar pelo animador, seguido pelo vizinho da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o façam. Em cada uma das vezes, os demais participantes podem dar seu parecer e fazer perguntas.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia, resistência a frustração.

17 - **Todos Juntos (Canção/ Debate)**

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Folha com a canção Amigos e um Cd com a música

- **Instruções:**
- 1 - O animador distribui o material e convida a ouvir a canção.
- 2 - O grupo entoa a canção. Ao terminá-la, começa o debate.
- 3 - As respostas serão comentadas em plenária. o animador ajuda a associar a mensagem da canção à vida do grupo.
- Para isso as seguintes perguntas podem servir de apoio:
- . O que é preciso para se construir uma vedadeira amizade ?
- . Quais são, no grupo, os elementos que nos separam ?
- . Que pode ser feito para fortalecer a união do grupo ?

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia, resistência a frustração.

18 - ANÁLISE DE MÚSICAS

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Folha com as músicas e um Cd com as músicas

- **Instruções:**
- 1- A pessoa que aplica a dinâmica deve escolher previamente duas ou três músicas para serem analisadas.
  2- São distribuídas as folhas com as letras aos participantes.
  4- Quando todos já estiverem com suas folhas, o Coordenador coloca a música pra tocar orientando a todos que acompanhem a letra.
  5- Ao final da música:
  a) Cada um diz qual a mensagem que aquela música trouxe.
  b) Repetir esse processo para cada música escolhida.
- <u>Para Debater:</u>
  > Qual frase mais chamou sua atenção? Porquê?
  > Qual é a ligação dessa música com a nossa vida? Com o nosso Grupo?
  > Com a nossa Família, Sociedade, Escola, Trabalho, etc.?

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia, resistência a frustração.

19 - DIAGRAMA DE INTEGRAÇÃO

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Folha com as músicas e um Cd com as músicas

- **Instruções:**
- 1. O coordenador distribui um papel para todos, a fim de que nele se escreva o nome da pessoa mais importante para o sucesso do grupo, ou ainda, da pessoa do grupo cujas idéias são mais aceitas;
  2. O papel deve ser assinado de forma legível;
  3. Recolhido os papeis, será feito um diagrama no quadro-negro ou cartolina, marcando com um círculo o nome do participante escolhido, e com uma flecha, a iniciar-se com o nome da pessoa que escolheu, indo em direção à escolhida.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia, resistência a frustração.

20 - DIAGRAMA DE INTEGRAÇÃO

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- Uma música animada

- **Instruções:**
- 1. Formam-se dois círculos, um dentro do outro, ambos com o mesmo número de pessoas.
  2. Quando começar a tocar a música, cada círculo gira para um lado.
  3. Quando a música pára de tocar, as pessoas devem se apresentar para quem parar à sua frente, dizendo o nome e alguma outra informação que o coordenador da dinâmica achar interessante para o momento.
  4. Repete-se até que todos tenham se apresentado.
  5. A certa altura, pode-se, também, misturar as pessoas dos dois círculos para que mais pessoas possam se conhecer.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

21 – **Nome cantado**

- **Objetivo:**
- Aprender o nome de todos.
- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1. O coordenador deve pedir para os participantes um circulo e logo depôs deve mostra para todos que eles devem cantar e dançar do mesmo modo que o cantor principal.
  2. O coordenador deve dar inicio parra incentivar e quebrar a timidez.
  3. O coordenador deve cantar assim: "O meu nome é Exemplo: Jesus", e todos devem cantar e dançar assim: "O nome de dele é Exemplo: Jesus".
  4. Todos devem cantar e dançar em ritmo diferente dos que já cantaram e dançaram.
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

22 – NÚMEROS

- **Objetivo:**
- Aprender que somos unicos
- .
- **Material:**
- Cartões com números diferentes.

- **Instruções:**
- a) Cada participante recebe um número que não deve ser mostrado para ninguém.
  b) Dada a ordem, cada um vai procurar o número igual e não acha.
  c) Comentam-se as conclusões tiradas. Somos únicos e irrepetíveis perante ao outro.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, liderança, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

23 – Expectativa

- **Objetivo:** Integração, sociabilização, relacionamento interpessoal, empatia, comunicação.

- **Material:**
- Papel sulfite e bexiga

- **Instruções:**
- após entregar um pedaço de papel para cada participante, o instrutor pede que escrevam nele uma das expectativas perante a vaga ou treinamento, sem contudo colocar seu nome. Quando todos tiverem escrito, entregar a cada um uma bexiga onde o papel deve ser inserido e que deve ser enchida e amarrada.
- Com as bexigas cheias, os participantes são solicitados a irem ao centro e brincarem com ela, de forma que todas se misturem. Ao fim de aproximadamente dois minutos, cada um deve pegar uma bexiga, estourá-la e retirar o papel nela contido. Cada um é solicitado a ler.
- Depois que todos tiverem lido, pedir para tentarem identificar a quem pertence tal expectativa. Caso o grupo aceite, o autor do desejo pode comentá-lo.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, iniciativa, sociabilidade, relacionamento interpessoal, criatividade, empatia, resistência a frustração.

24– Transpondo os quadrados

- **Objetivo:**
- Verificar várias competências.

- **Material:**
- Fita crepe para fazer os quadrados

- **Instruções:**
- Você está no quadrado número 3, os cegos estão no quadrado número 1 e os pés amarrados no quadrado número 2.
- A sua missão é, sem falar nada, fazer com que em 20 minutos todo o grupo esteja no seu quadrado. Só que para isto existem algumas regras que vocês têm que seguir:
- Ninguém pode sair de dentro dos quadrados, a não ser atravessando de um para outro.
- A única maneira de atravessar de um quadrado para outro é fazendo-se uma ponte com as "tábuas" de E.V.A. que estão ao lado dos cegos.
- Só os cegos podem pegar e manipular as tábuas.
- O pé amarrado só pode atravessar a ponte se fizerem dupla com um cego(um pé amarrado - um cego), que servirá de apoio para que este possa pular.
- Tanto os cegos quanto os pés amarrados só podem passar para o seu quadrado (3) se todos já estiverem no quadrado 2.
- A cada vez que alguém não seguir uma das regras acima o focalizador vai falar "quebra de protocolo", a pessoa tem que voltar para onde estava e o grupo perde um minuto no tempo total para chegar na meta do jogo..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

25– CÍRCULO REFEITO

- **Objetivo:**
- Ativador

- **Material:**
- Vendas para os olhos. O pedir para a pessoa ficar de olhos fechados.

- **Instruções:**
- Formar um círculo com os participantes;
- Pedir para cada um fazer um ruído característico e fazê-lo para o resto do grupo. O ruído deve ser diferente dos outros;
- Perguntar se todos ouviram os ruídos da esquerda e direita;
- Dispersar os participantes e vendá-los. Pedir para recomporem o círculo, localizando os ruídos certos e indo na direção deles.
-
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, confiança, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão,

26– A avenida complicada

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe; Flexibilidade; Organização; Raciocínio Lógico/Analítico

- **Material:**
- **Material:**
  Uma cópia para cada membro da avenida complicada, caneta.

- **Instruções:**
- 1. O coordenador formará subgrupos de 5 a 7 pessoas, entregando a cada participante uma cópia da avenida complicada (Anexo 1);
- 2. Todos os subgrupos procurarão resolver o problema da avenida complicada, com a ajuda de toda a equipe;
- 3. Obedecendo as informações constantes da cópia a solução final deverá apresentar cada uma das cinco casas caracterizadas quanto a cor, ao proprietário, a condução, a bebida e ao animal doméstico;
- 4. Será vencedor da tarefa o subgrupo que apresentar primeiro a solução do problema;
- Texto próxima página
- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

27– A avenida complicada

- Sobre a avenida complicada encontram-se cinco casas numeradas; 801, 803, 805, 807 e 809, da esquerda para a direita. Cada casa caracteriza-se pela cor diferente, pelo proprietário que é de nacionalidade diferente, pela condução que é de marca diferente, pela bebida diferente e pelo animal doméstico diferente.

- As informações que permitirão a solução da AVENIDA COMPLICADA são:
- As cinco casas estão localizadas sobre a mesma avenida e no mesmo lado
- O Mexicano mora na casa vermelha
- O Peruano tem um carro Mercedes Benz
- O Argentino possui um cachorro
- O Chileno bebe coca-cola
- Os coelhos estão à mesma distância do Cadilac e da cerveja
- O gato não bebe café e não mora na casa azul
- Na casa verde bebe-se whisky
- A vaca é vizinha da casa onde se bebe coca-cola
- A casa verde é vizinha da casa direita, cinza
- O Peruano e o Argentino são vizinhos
- O proprietário do Volkswagen cria coelhos
- O Chevrolet pertence à casa cor de rosa
- Bebe-se pepsi-cola na casa 03
- O Brasileiro é vizinho da casa azul
- O proprietário do carro Ford bebe cerveja
- O proprietário do coelho é vizinho do dono do Cadilac
- O proprietário do carro Chevrolet é vizinho do dono do cavalo.

28– Oficina de Sucatas

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- **Integração, apresentação, criatividade, aquecimento**

- **Material:**
- Ter material familiar à empresa ou ao cargo, aqueles que lembrarem o ambiente familiar e lazer. Ter também revistas e jornais parta recortes.

- **Instruções:**
- Colocar as sucatas embaladas no centro da sala;
- 6.2 – Pedir ao pessoal que as retire da embalagem e peguem os objetos que possam melhor retratar aquilo que for solicitado pelo instrutor.
- 6.3 – Convencionar 15 minutos para a retirada dos objetos e 10 minutos para cada participante ou grupo apresentar seu trabalho.
- **Atividades possíveis com sucata**:
  - – Apresentações individuais:
- Montar a história da vida ou uma fase da vida
- Montar a história profissional
- Expressar o momento mais significativo da sua vida (pessoal ou profissional, ou sentimental)
- Relatar as expectativas com relação à empresa, ou ao cargo, ou ao chefe, ou ainda à equipe de trabalho, etc.
- Expressar aquilo que gosta, ou o que não gosta

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, auto conhecimento.

29– Bola em jogo

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Essa vivência tem por objetivo trabalhar a redução de tempo na execução da tarefa.

- **Material:**
- Essa vivência tem por objetivo trabalhar a redução de tempo na execução da tarefa.

- **Instruções:**
- O instrutor entrega uma bola a um dos participantes e pede para que ele jogue a bola para outra pessoa do círculo, aleatoriamente
- 6.4 – A pessoa que recebeu, joga para outra, também de forma aleatória e assim sucessivamente, até que a bola passe pelas mãos de todos e volte ao primeiro que iniciou o jogo
- 6.5 – O instrutor pede para que repitam a jogada, exatamente na mesma seqüência da jogada anterior (os participantes só precisam se lembrar de quem recebe a bola e para quem entrega):
- 6.6 – Pedir para que repitam a jogada pela terceira vez, sempre na mesma seqüência
- 6.7 – A partir da Quarta rodada, o instrutor com um cronômetro na mão, avisa que a partir daquela jogada irá marcar o tempo e desafia o grupo a reduzir cada vez mais o tempo da jogada completa
- 6.8 – O instrutor deve avisar de quando em quando, que só não vale mudar a seqüência da bola.
- **7- Solução:** O tempo só será reduzido se os participantes se aproximarem e todos tocarem na bola ao mesmo tempo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão,

30– ENTREVISTA

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Apresentação dos participantes de forma criativa

- **Material:**
- Folha com as perguntas

- **Instruções:**
- O facilitador deve ter em mãos um questionário previamente preparado, onde contenha dados pessoais, endereço, local atual de trabalho e anteriores, cargo que ocupa, nível de instrução e cursos realizados, gostos pessoais como cor, comida, filma, livro, autor, dentre outros gostos, ainda o signo, o que espera do encontro, enfim os dados que julgar necessários:
- Pedir para que as pessoas se sentem em círculo e entregar um questionário para cada participante;
- Pedir para que os participantes NÃO preencham o questionário com os seus próprios dados;
- Dividir os participantes em duplas e pedir para que cada um entreviste o outro, preenchendo os dados da entrevista no questionário
- Após a entrevista e o preenchimento do questionário, pedir para um apresentar o outro. Exemplo: Se João coletou os dados de Maria e Maria de João, então João apresenta Maria e esta apresenta João;
- Deixar que a criatividade de cada um surja na apresentação do colega
- Permitir, tão logo termine a apresentação da pessoa que outros do grupo façam perguntas pessoais ou profissionais ao que acabou de ser apresentado;

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

31– Fantoches

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Apresentação dos participantes de forma criativa

- **Material:**
- fantoches

- **Instruções:**
- Colocar no chão ou sobre uma mesa, diversos fantoches. A quantidade de fantoches deve ser igual ao número de participantes;
- Pedir para que cada participantes escolha um fantoche, por exemplo, aquele personagem que ache parecido consigo, ou que se identificou com ele
- Cada participante, durante 2 ou 3 minutos se apresentará ao grupo, utilizando-se do fantoche escolhido
- Sugerir aos participantes que falem, além dos dados pessoais, também sobre seu trabalho e gostos pessoais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa,observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

32– Curtograma

- **Objetivo:**
- Apresentação , administração do tempo

- **Material:**
- Folha de papel

- **Instruções:**
- Cada participante deverá colocar em cada tópico, 4 tarefas da vida profissional que:
- 1) Gosta e faz
- 2) Gosta e não faz
- 3) Não gosta e faz
- 4) Não gosta e não faz

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico, administração do tempo, adaptabilidade.

33– minha metade

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- Jornal, revista, fotografias, posteres

- **Instruções:**
- Todo esse material é cortado pelo meio e colocado em duas caixas separadas, que ficarão uma em cada canto da sala;
- O facilitador divide, aleatóriamente, as pessoas em duas equipes e orienta para que o primeiro grupo tire de uma das caixas, as metades lá existentes. A outra equipe tirará as metades existentes na outra caixa;
- O facilitador pede que cada participante procure encontrar a pessoa que é possuidora da outra metade;
- Tão logo o participante encontre a pessoa que está com a metade complementar, se apresentam, dialogam por algum tempo, para depois fazerem, de forma livre e criativa a apresentação mútua ao plenário;
- Cabe ao facilitador determinar o tempo necessário para essas atividades.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

34– CÍRCULO DO FOGO

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Integração, vitalizador

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**

- O instrutor desenha no centro da sala um círculo relativamente pequeno e dá ao grupo dois desafios:
- PRIMEIRO: Pedir para que todos os participantes, ao mesmo tempo, coloquem o pé direito dentro do círculo;
- SEGUNDO: Pedir para que todos os participantes, ao mesmo tempo, e após Ter cumprido o primeiro desafio, coloquem os dois pés dentro do círculo;
- Obs: Só conseguirão colocar os dois pés se sentarem no chão. Dependendo do tamanho do círculo e do grupo, as pessoas precisam sentar-se uma no colo da outra, para cumprir o desafio. Vitalizador que exige confiança e cooperação mútua. Só aplicar se o grupo estiver bem integrado..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, flexibilidade.

35– Meu diferencial

- **Objetivo:**
- ATRAVÉS DESTA DINAMICA, O GRUPO REFLETE O PORQUE CADA UM REAGE DE UMA MANEIRA DIFERENTE DIANTE DE UMA MESMA COISA, TRABALHA TAMBÉM AS DIFERENÇAS INDIVIDUAIS, COMO ENTENDER MELHOR O OUTRO, COMO TRABALHAR COM ESSAS DIFERENÇAS DE COMPORTAMENTO.

- **Material:**
- Folha sulfite

- **Instruções:**
- DISTRIBUI A CADA PARTICIPANTE UMA CANETINHA E UMA FOLHA DE SULFITE EM BRANCO E DA SEGUINTE ORDEM A TODOS:
- DESENHAR UM ANIMAL QUE POSSUA:
- • PORTE ELEVADO
- • OLHOS PEQUENOS
- • RABO COMPRIDO
- • ORELHAS SALIENTES
- • PÉS ENORMES
- • COBERTO DE PELOS
- 2 – DEPOIS QUE TODOS TERMINAREM DE DESENHAR, PEDIR QUE COLOQUEM O DESENHO NO CHÃO, UM AO LADO DO OUTRO, DE FORMA QUE O GRUPO POSSA VIASUALIZAR CADA UM
- 3 – DEPOIS O FACILITADOR MOSTRA AO GRUPO, COMO CADA UM REAGE DE FORMA DIFERENTE, DIANTE DA MESMA ORDEM, POIS CADA UM REGAGE DE ACORDO COM SUAS EXPERIÊNCIAS, E QUE CADA UM VÊ O MUNDO DE MANEIRA DIFERENTE

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

36– CÍRCULO MÁGICO

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Integração ou fechamento de evento

- **Material:**
- Pano com simbolos

- **Instruções:**
- Confeccionar um círculo de pano ou papel e nele colocar simbolos variados, como lua, sol,, estrela e outros. Confeccionar, também balões de papel ou pano, com frases:
- Colocar o círculo no centro da sala, e os balões com os dizeres virados para baixo:
- Colocar uma música bem suave (Bolero de Ravel: Kenny G; schubert, entre outros), e pedir ao pessoal para que andem ao redor do círculo por certo período:Após esse periodo, solicitar que todos se dêem as mãos e ouçam um pouco mais da música:O facilitador começa a falar sobre o simbolismo do círculo mágico e o porque de sua utilização: É um momento de celebração: momento importante onde todos estão unidos em torno de um mesmo objetivo (citar o objetivo do evento):
- Pedir para as pessoas que tiverem os balões apontados para si, que lentamente, e na ordem desvirem um a um e leiam o que está nele escrito:
- Após a leitura, solicitar que cada um coloque a mão direita no ombro do colega:
- Fechar o ritual do círculo Mágico alertando o grupo para os “dois braços” que temos: um para ajudar o colega, o companheiro ou o outro para cuidarmos de nós mesmos.
- Ao final da música, pedir que cada um leia novamente as mensagens dos balões, porém com o Ângulo do “sentimento”.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, liderança, dinamismo,, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão

37– CÍRCULO MÁGICO

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **SUGESTÕES DEFRASES PARA OS BALÕES:**

- Neste círculo somos todos iguais:
- Não há o primeiro. Não há o último:
- Estamos num mesmo plano:
- Neste circulo enxergo a todos. Você à minha direita. Você à minha esquerda e você mais distânte de mim:
- Que permaneçam neste círculo a motivação, a cooperação, a disponibilidade, o ânimo, a comunicação afetiva, a flexibilidade, a alegria, o compromisso com o outro e com o trabalho:
- Expulsamos do círculo Mágico a desmotivação, a crítica maliciosa, a apatia, a inveja, o autoritarismo, e todas as forças negativas:
- E embalamos pelo círculo mágico deixamos que nossa energia circule e contagie a todos:
- E neste circulo simbolizamos nossa força enquanto grupo:
- É desta forma que nos sentimos fortes, enquanto unidos e ajudando-nos mutuamente:
- Vamos ás vezes nos separarmos em pequenos grupos para trabalhar, mas sem nos esquecermos do nosso Círculo Mágico.

- Significado círculo mágico; O Círculo Mágico é uma ótima atividade para abertura e encerramento de eventos. O Círculo teve sua origem nos rituais e costumes da era primitiva. Historicamente, todas as vezes que os povos primitivos tinham algo de importante a fazer celebravam em círculos, que foram denominados de mágicos. Acreditavam eles que a forma circular expulsava os maus espíritos e conservava os bons. A forma circular vem nos acompanhando e é a única que permite enxergar a todos, num mesmo plano, sem que haja o primeiro e nem o último. No círculo não há liderança e é nele que nos sentimos todos iguais.

38– Ouvindo a música

FONTE: Oficina de Teatro, Olga Reverbel. Série Teatro Educação. Editora Kuarup.

- **Objetivo:**
-) Despertar a intuição e a criatividade;b) Criar um clima de liberdade que envolve os participantes, unindo-os;c) Proporcionar momentos de relaxamento estimulando a concentração;) Despertar o senso de liderança.

- **Material:**
- música

- **Instruções:**
- I. O grupo ouve música durante 10 ou 15 minutos;
- II. Antes de pôr a música, o orientador avisa que devem ouvi-la imaginando uma história encenável;
- III. Pára a música. O orientador pede a cada um que narre para todos a história imaginada;
- IV. As histórias que despertarem maior interesse no grupo serão interpretadas pelos componentes. Interpretam-se quantas histórias o número de componentes permitir;
- V. O diretor de cada história será a pessoa que a mentalizou inicialmente;

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

39– concurso de dança

FONTE: Oficina de Teatro, Olga Reverbel. Série Teatro Educação. Editora Kuarup.

- **Objetivo:**
- Verificar comunicação, cooperação e trabalho em equipe.

- **Material:**
- música

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor deve imaginar uma forma criativa de forma os pares, para um concurso de dança. Caso caia homem com homem ou mulher com mulher, deixar, pois a atividade ficará mais engraçada.
- 2 – Pedir para que 4 a 6 duplas se posicionem no meio da sala, pois irã dançar enquanto os demais participantes serão os juizes:
- 3 – Explicar que alguns deverão dançar no ritmo certo da música que estiver tocando e outros deverão dançar no rítmo errado, conforme a criatividade de cada par. Escolher os pares para o rímo certo e os pares para o rímo errado.
- 4 – Colocar a fita de música, que a cada momento deverá trocar de rítmo. O facilitador deve gravar antes, uma fita com diversos rítmo - tnago, valsa, bailão, bolero, lambada, rock, entre outros, Iniciar o concurso.
- 5 – Após um tempo de dança, o facilitador desliga a música e pede aos casais para que se retirem da sala e junto com os participantes elegem o casal que dançou melhor no rítmo e fora do rítmo:
- 6 – Fazer outra rodada, com outros casais, sempre de 4 a 6 pares por vez: escolhendo após a dança, os dois melhores pares, um rítmo certo e um rítmo errado:
- 7 – Quando todos jás dançaram, os vencedores de cada rodada irão dançar a rodada final, agora invertendo os ritmos, ou seja, quem dançou no rítmo errado, dançará no rítmo certo e vice-versa:
- Os que estão fora, servirão de juises e escolherão o melhor par que dançou no rítmo e o melhor par que dançou fora do rítmo. Estes devem receber um prêmio do instrutor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, adaptabilidade.

40– a letra

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade e aquecimento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor pede aos participantes para formar um circulo, sentados:
- 2 – O instrutor começa dizendo uma letra:
- 3 – O primeiro escolhido no círculo, acrescenta outra letra e o seguinte outra e assim sucessivamente:
- 4 – Perde o jogo aquele que acrescenta uma letra formará palavra e quem a acrescentar, perderá o jogo e pagará uma pena.
- 5 – Por exemplo: a-m-i-z-a-d- a próxima letra formará e quem a acrescentar, perderá o jogo e pagará uma prenda:
- 6 – Qualquer um pode dizer ímpugnado" ao colega anterior quando achar que este para fugir a letra fatal, acrescentar uma letra que não leva a nenhuma palavra.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico.

41– Bola de pé em pé

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, trabalho em equipe e aquecimento

- **Material:**
- Bola de meia

- **Instruções:**
- 1 – Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras:
- 2 – Uma bola de meia é colocada sobre os pés que se encontram unidos, do primeiro elemento de cada ala:
- 3 – Este procurará passar a bola de meia sem a deixar cair para os pés do segundo elemento de cada ala:
- 4 – Se a bola de meia cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, o tempo que for preciso:
- 5 – A ala que conseguir terminar primeiro, será o vencedor..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, habilidade motora.

4218– Túnel

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, trabalho em equipe e agilidade

- **Material:**
- Bola

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor pede ao pessoal para que se dividam em duas turmas com igual número de participantes:
- 2 – Ambas se colocam em fila, atrás de uma linha de partida e forma um túnel com as pernas bem abertas:
- 3 – O jogador que encabeça a fila de cada equipe, a um sinal do facilitador, lança a bola pelo "túnel" até alcançar o último jogador que a recolher e prende por entre seus joelhos, saltando, procurando entrega-lo para o segundo jogador, que a recolhe e prende por entre seus joelhos, saltando, procurando entrega-la para o segundo jogador da fila:
- 4 – Este segundo jogador da fila lança a bola novamente pelo "túnel" , e o jogo prossegue:
- 5 – Será vencedora a equipe que terminar primeiro

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, liderança, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão.

43– jogo do anel

- **Objetivo:**
- Verificar comunicação, trabalho em equipe.

- **Material:**
- Palitos de sorvete e anel

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor organiza três ou quatro equipes iguais de participantes, e pede par que se formem em filas;
- 2 – Cada participante terá um palito de sorvete na sua boca;
- 3 – O facilitador dará um anel para cada jogador que encabeça cada fila e com o anel no palito procura passar o anel para o palito do colega seguinte, sem a ajuda das mão, mas unicamente com a boca;
- 4 – Será vencedora a equipe que terminar por primeiro

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão.

44– pingue pongue

- **Objetivo:**
- Verificar agilidade e aquecimento.

- **Material:**
- Raquete e bola de pingue pongue

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor organiza duas equipes iguais de participantes, e ambas colocam-se por detrás de uma linha de partida, formando fila
- 2 – A uma distância de 5 ou 6 metros se marca uma linha de chegada e ali se colocam duas cadeiras que servirão de traves para o gol;
- 3 – Cada equipe terá uma raquete e uma bolinha de pingue-pongue;
- 4 – A um sinal do facilitador, o primeiro jogador de cada equipe movimenta a raquete procurando empurrar a bolinha para dentro do seu gol;
- 5 – Assim que acertar o gol, sem tocar a bola com a mão, levanta a bolinha e corre de volta, entregando a bola e a raquete para o segundo jogador da fila, que recomeça o jogo, e assim sucessivamente até que todos tenham jogado;
- 6 – É vencedora a equipe que terminar por primeiro.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão.

45– futebol entre as garrafas

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe e aquecimento

- **Material:**
- Garrafas e bola

- **Instruções:**
- 1 – Organizam-se, no início. Dois times de jogadores, com igual número de participantes, que são alinhados, um atrás do outro, fazendo frente a uma linha de marcação, ficando uma fila uns três a quatro metros da outra;
- 2 – O facilitador coloca umas oito a dez garrafas, em pé, espalhadas e cruzadas à distância de uns dois metros, uma da outra, e uns sete a oito metros, em frente de cada fila de jogadores;
- 3 – A um sinal dado pelo facilitador, o primeiro jogador de cada fila leva a bola com os pés, entre as garrafas, sem derrubá-las: se por acaso derrubar alguma garrafa, deverá recolocá-la de pé, e continuar com a bola, até atravessar todas as garrafas;
- 4 – Quem atravessar, volta vom a bola na mão, até o jogador seguinte, a quem cabe comtinuar o jogo;
- 5 – Ganha o time que completar por primeiro o jogo.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, flexibilidade.

46– Agulha e linha

- **Objetivo:**
- Comunicação, agilidade e aquecimento

- **Material:**
- Agulha e linha

- **Instruções:**
- 1 – O facilitador forma dois subgrupos de participantes
- 2 – A primeira pessoa de cada subgrupo recebe uma agulha e uma linha
- 3 – A um sinal dado pelo facilitador, cada qual procura enfiar a linha na agulha, passando para o vizinho, a quem cabe tirar a linha da agulha, levantando bem alto a agulha e alinha, e passar para o vizinho, a quem cabe enfiar a linha novamente, e assim por diante;
- 4 – Será vencedor o subgrupo que terminar por primeiro sua tarefa de enfiar e/ou desenfiar a linha na agulha.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, liderança, dinamismo, habilidade manual, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

47– Jogo do nó

- **Objetivo:**
- Comunicação, agilidade e aquecimento

- **Material:**
- Corda pedagógica

- **Instruções:**
- 1 – O facilitador organiza dois subgrupos, e forma duas filas, com o mesmo número de participantes;
- 2 – A primeira pessoa de cada fila recebe uma corda pedagógica;
- 3 – dado um sinal pelo facilitador, o primeiro da fila faz um nó na corda e vem mostrá-lo ao facilitador;
- 4 – após examiná-lo, devolve-o ao primeiro da fila que entrega a corda para o segundo da fila a quem cabe desatar o nó e passar a corda para o terceiro da fila;
- 5 – O terceiro de fila faz novamente o nó, mostra-o ao facilitador e passa a corda para o seguinte, que deverá desatá-lo;
- 6 – E a brincadeira continua assim até que todos tenham executado atarefa, e será vencedora a equipe que terminar primeiro.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, liderança, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

48– Ao contrário

- **Objetivo:**
- Comunicação, empatia e aquecimento

- **Material:**
- Corda pedagógica

- **Instruções:**
- Esta dinâmica é ótima para reaquecimento do grupo, por exemplo, após o retorno do café, do almoço, etc. Só deve ser aplicada quando o grupo estiver suficientemente maduro.
- 1 – O coordenador deve entregar a cada participante uma folha de sulfite;
- 2 – Informa aos participantes que irão realizar um exercício. Pedir para escolherem aleatóriamente um membro do grupo para enviar uma Comunicação Interna (memorando). NÃO FALAR O NOME DO JOGO.
- 3 – Pedir para enviar o memorando para o colega escolhido, cujo conteúdo do mesmo será a realização de um "castigo"que deverá ser realizado nasala de aula. (Se for o caso, avisar que o castigo deverá ser aprovado pelo grupo através de uma 'salva de palmas").
- 4 – O coordenador recolhe os comunicados e só após informa o nome do exercício, ou seja, o castigo sera realizado pela própria pessoa que o mandou.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, , resistência a frustração e flexibilidade.

49– Primeiros nomes, primeiras impressões

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1- O coordenador pede aos participantes sentados em círculo que se apresentem, dizendo seu nome e dois fatos marcantes de sua vida. 2- Coordenador pede que todos virem as costas (evitando que um veja os outros) e escrevam ao mesmo tempo, o primeiro nome de todos os participantes do grupo, à medida que deles se lembrem. 3- Voltando-se novamente para o grupo, procuram saber qual o nome, que ficou esquecido na lista. Podem pedir que as pessoas indiquem mais um fato a fim de melhor fazer a ligação com o nome.
- 4- O grupo discute os nomes, sentimentos ligados a eles, dificuldades que sentiram para lembrar de todos, suas reações em não ser lembrados, etc. 5- O coordenador distribui outra folha em branco, na qual devem fazer a lista dos nomes novamente, pedindo-lhes que acrescentem anotações em relação à primeira impressão que tiveram das pessoas, deixando a folha anônima. 6- As folhas anônimas serão recolhidas, e o coordenador irá lê-las em voz alta: Os membros poderão reagir sobre a precisão ou relatividade das impressões, sobre o que sentiram, o que lhes surpreendeu, etc. 7- O grupo discutirá a precisão dos dados da primeira impressão, os efeitos da mesma e suas reações sobre a experiência.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação,, dinamismo,, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, resistência a frustração.

50– Minhas qualidades e manias

- **Objetivo:**
- Apresentação e comunicação

- **Material:**
- Papel e caneta

- **Instruções:**
- a) cada pessoa escreverá duas qualidades e duas manias num pedaço de papel, sem que os demais vejam.
- b) o Facilitador recolhe os papéis, mistura e redistribui, de modo que ninguém fique com o seu.
- c) cada participante deverá, através de mímica, representar tais características para que o grupo as descubra. Em seguida, tenta-se acertar o autor das mesmas, que explicará o porquê das tais escolhas.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, observação, dinamismo, auto estima, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, empatia, resistência a pressão, auto conhecimento

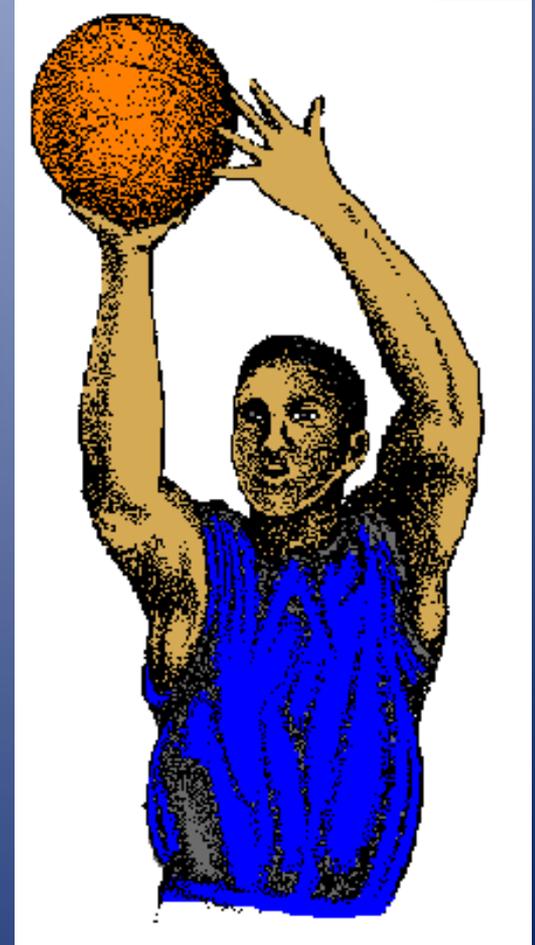
51– Encontro na praia

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe, integração e comunicação

- **Material:**
- Folha, lápis de cor ou de cera.

- **Instruções:**
- É escolhida uma área no ambiente do grupo que corresponderá a uma praia. Ali, as pessoas vão chegando, sentando-se, andando e procurando um lugar para ficar. Quando se encontram, conversam, brincam, se apresentam, formam duplas, subgrupos, etc. Alguns jogam partidas imagináveis e tênis de praia, outros jogam uma partida de vôlei, outros pescam. A criatividade deverá ser bem explorada. No início a experiência poderá ser um pouco inibidora, mas depois ela se torna muito descontraída e alegre..

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, criatividade, iniciativa, flexibilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe,auto conhecimento.

Jogos

1 - Pique-nique

- **Objetivo:**
- Conhecer as pessoas nas quais irá trabalhar.

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Os participantes devem escrever seu nome em uma folha e colocá-la em frente da cadeira. O facilitador começa falando eu vou a um pique nique e vou levar a Gelza. Gelza o que você vai levar A pessoa deve responder que levara coisas que iniciem com a primeira letra de seu nome.
- Se a pessoa acertar sai do jogo, se errar continua.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, raciocínio lógico.

2 - Balões na cintura

- **Objetivo:**
- Aquecer os participantes

- **Material:**
- Bolas de soprar e barbante

- **Instruções:**
- O facilitador pede que se divida em dois grupos. Pede que cada participante coloque 3 balões na cintura.
- Orientações: Cada grupo deverá estourar os balões do outro grupo
- Durante 3 minutos. A partir do momento que algum participante ficar sem balões sai da brincadeira.
- No final do tempo, o grupo que tiver mais balões cheios ganhará

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, agilidade, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, liderança, comunicação.

3 - Cabo de Guerra

- **Objetivo:**
- Aquecer os participantes e ver trabalho em equipe

- **Material:**
- Uma corda

- **Instruções:**
- O facilitador pede que se divida em dois grupos. Cada grupo deve pegar uma parte oposta da corda. Faz-se então um risco no meio da sala e fala: Cada grupo deve puxar para seu lado, até fazer o outro ultrapassar a linha do centro.
- O facilitador poderá dar um premio ao grupo que ganhou.

- **Competências observadas:**
- Atenção difusa, agilidade, dinamismo, persistência, relacionamento interpessoal, resistência a frustração, liderança, comunicação, trabalho em equipe, sociabilidade, paciência, concentração.

4 – O mensageiro

- **Objetivo:**
- Aquecer os participantes e ver comunicação

- **Material:**
- Nada

- **Instruções:**
- O facilitador pede que se divida em dois grupos. Cada grupo deve escolher um mensageiro. O facilitador deverá entregar uma mensagem para cada mensageiro e este deverá transmiti-la no ouvido da primeira pessoa a sua direita e assim sucessivamente.
- Ganha o jogo o grupo que for mais rápido e tiver a mensagem mais fidedigna da que foi passada em primeiro lugar.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, escuta, persistência, relacionamento interpessoal, comunicação, trabalho em equipe, sociabilidade, paciência, concentração.

5 - Telegrama

- **Objetivo:**
- Observar criatividade

- **Material:**
- Sulfite

- **Instruções:**
- O facilitador pede que se divida em grupos. Cada grupo deverá escolher uma palavra. Após a escolha, cada grupo deverá escrever uma mensagem lógica que utiliza as iniciais da palavra escolhida. Ex.: Dinâmica: Devemos Insistir Nas Avaliações, Mesmo Indo Contra as Armas.
- Ganha o grupo que terminar primeiro

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, persistência, criatividade, liderança,relacionamento interpessoal, comunicação, trabalho em equipe, sociabilidade, paciência, concentração.

6 - Chapéu

- **Objetivo:**
- Apresentação

- **Material:**
- Chapéu

- **Instruções:**
- O facilitador pede que se faça um círculo, da um número para cada participante e vai para o centro. A um dado momento joga o chapéu para cima e fala um número referente a um dos participantes.
- O participante chamado irá para o centro, dirá seu nome e voltará para a roda e assim sucessivamente.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo,relacionamento interpessoal, comunicação, sociabilidade.

7 - Zoológico

- **Objetivo:**
- Quebra gelo ideal para após almoço

- **Material:**
- Bombom ou balas

- **Instruções:**
- O facilitador deve esconder balas ou bombons pela sala antes dos participantes entrarem. Todos devem dividir em grupos e cada grupo deve escolher um animal para representarem. De todos do grupo, uma pessoa deverá ser o zelador.
- Os bichos devem sair a procura dos bombons. Quando alguém o encontrar deverá primeiramente imitar o animal de seu grupo (leão, macaco, gato) e depois o zelador deverá dar o bombom.
- Ganha quem encontrar mais bombons

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo,relacionamento interpessoal, comunicação, cooperação, humor, persistência, resistência a frustração, sociabilidade.

8 – O mestre mandou

- **Objetivo:**
- Observar atenção concentrada

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O facilitador escolhe uma pessoa para ser o mestre. As demais devem permanecer em círculo esperando a ordem do mestre. Se o mestre abre os abraços e diz o pássaro voa, todos devem abrir os braços e dizer o mesmo, imitando-o.
- Se o mestre disser o pássaro mia, ou o gato late ninguém deve imitar. Quem o fizer sairá da roda. Ganha quem ficar por último

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo,relacionamento interpessoal, comunicação, humor, adaptabilidade, resistência a frustração, liderança, sociabilidade.

9 – Dance, pare, sente

- **Objetivo:**
- Observar atenção concentrada, pode ser também um quebra gelo

- **Material:**
- música

- **Instruções:**
- Põe-se um cd para tocar e todos devem ficar dançando ou marchando. O facilitador pára a música e todos devem sentar-se nas cadeiras. Quem se sentar por último sairá do jogo.
- Ganha os dois participantes que conseguirem ficar até o final.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, sociabilidade.

10 – Pulando na caixa

- **Objetivo:**
- Quebra gelo

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- Os participantes deverão ficar em círculos. O facilitador falará “pule da caixa” e todos devem pular para o lado direito. Quando o facilitador falar pule na caixa, todos deverão agachar-se.
- O facilitador deverá tentar enganar os participantes falando ora devagar, ora depressa, dando a mesma ordem seguidamente, etc..
- Ganha quem menos errar.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, sociabilidade.

11 – Corrida do papel

- **Objetivo:**
- Habilidade manual

- **Material:**
- Tesoura, papel crepom e fita adesiva para cada participantes

- **Instruções:**
- AS tiras de papel devem ser do mesmo tamanho. Cole uma das pontas ao chão com fita adesiva.
- Todos os participantes ficam do lado oposto da fita que está colada, com a tesoura. Quando o facilitador gritar já, os participantes começam a cortar o papel ao meio
- Ganha o que chegar primeiro na outra extremidade do papel.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, persistência, resistência a frustração, habilidade manual.

12 – Balões corredores

- **Objetivo:**
- Dinamismo

- **Material:**
- Bolas de soprar

- **Instruções:**
- Cada participante ganha uma bola de soprar cheia e se coloca na linha de partida. O facilitador falará já e os participantes empurrarão os balões com o nariz ou o queixo de pé até chegar na linha de chegada
- Ganha o participante que chegar primeiro sem esbarrar nos demais.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, sociabilidade.

13 – Adivinhação da profissão

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- O grupo divide-se em dois subgrupos e cada um escolhe uma profissão. Cada equipe deve adivinhar qual a profissão do outro grupo, fazendo um número X de perguntas e as respostas sõ poderão ser dados com SIM e NÃO. A equipe que poderá fazer apenas um chute.
- Ganha quem descobrir primeiro

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, raciocínio lógico, sociabilidade.

14 – Futebol de balão

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Bolas de soprar

- **Instruções:**
- O grupo divide-se em dois subgrupos e cada um escolhe o lado da sala que será seu gol. Os participantes colocam-se pela sala (não poderá se deslocar) e com as mãos, devem passar a bola para alguém da equipe até que consigam fazer um gol.

- Ganha quem fizer mais gols em 15 minutos.

- OBS: as equipes deverão encher o próprio balão.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

15 – Futebol em 3 pernas

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Bolas e corda

- **Instruções:**
- O grupo divide-se em duplas. Cada dupla amarrará a perna direita de um na perna esquerda do outro. Juntos tentarão fazer gols.

- Ganha a dupla que conseguir fazer mais gols.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

16 – Montagem geométrica

- **Objetivo:**
- Trabalho em equipe

- **Material:**
- Fita adesiva, tesoura, cola, papel prateado, compasso, folha branca,folha amarela , folha azul, folha vermelha, régua

- **Instruções:**
- Divide-se o grupo em 4 sub grupos.
- O facilitador distribui o material e as instruções.
- Cada grupo tem material diferente, mas todos terão a mesma tarefa.
- O material é suficiente para realização de todas as tarefas.
- OBS: a intenção é que os grupos descubram que devem fazer juntos as tarefas e não separados. Quem completar primeiro vence.

16 – Montagem geométrica

- **Instruções:**

- O material a ser distribuído é o que está ao lado.
- A tarefa é: fazer um cubo de papel prateado;
- Fazer uma avião de papel que voe;
- Fazer uma bandeira com 3 cores;
- Fazer um hexágono vermelho;
- Fazer uma corrente de papel com 3 cores.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

Grupo1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
Fita adesiva	Fita adesiva	tesoura	cola
Papel prateado	1 folha amarela	1 folha branca	1 folha azul
1 folha amarela	1 folha branca	2 folhas azuis	2 folhas vermelhas
1 folha branca	2 folhas vermelhas	1 folha amarela	

17 – Imagem e ação

- **Objetivo:**
- Comunicação e percepção

- **Material:**
- Folha sulfite

- **Instruções:**
- Dividir o grupo em sub grupos e pedir que escrevam em uma folha de papel algum assunto da atualidade. Recolhe-se os papéis e trocam-se entre si.
- Cada um deverá pensar numa forma não verbal de representar para o outro grupo, o assunto que está descrito no seu papel. Os demais terão 3 minutos para descobrir.
- Ganha o grupo que acertar mais
- Após todas as representações, verificar como o grupo se sentiu.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo,cooperação, flexibilidade, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

18 – zoológico

- **Objetivo:**
- Comunicação e trabalho em equipe

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- dividir os participantes em dois grupos (A e B). O grupo A deve posicionar-se em círculo, mantendo certa distância entre si (aproximadamente um braço) - formando a jaula. O grupo B representará os animais e, como tais, deverão circular livremente pela sala (ou pátio) devendo, necessariamente, entrar e sair da jaula.
- Ao sinal do instrutor os animais deverão começar a circular. A um novo sinal (previamente combinado) as pessoas do grupo A devem dar as mãos, fechando a jaula e prendendo, assim, aqueles que ficaram dentro do círculo. Os animais presos passam então a fazer parte da jaula. O jogo reinicia-se e continua até que sobre apenas um participante ou todos tenham sido aprisionados.
- OBS: o grupo A escolhe um líder que irá comandá-los dando o sinal para que a jaula feche. O sinal pode ser o mesmo em todas as rodadas ou variar a cada uma, de forma a confundir os demais participantes (animais).

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

19 – Pega pega

- **Objetivo:**
- Comunicação e dinamismo

- **Material:**
- Fita crepe

- **Instruções:**
- riscam-se duas linhas com mais ou menos 10m de distância. Divide-se o grupo em duas equipes (A e B). Cada grupo deverá posicionar-se atrás de uma das linhas, mantendo uma das mãos esticadas a frente do corpo. Escolhe-se um participante para iniciar o jogo, se ele for do grupo A então deve dirigir-se até o grupo B e escolher um participante batendo em sua mão. Assim que bater na mão, do participante escolhido, deverá sair correndo de forma a ultrapassar a linha de seu grupo antes que o outro o pegue. Caso seja pego, ele começa a integrar a equipe adversária, caso contrário fica no próprio grupo. Independentemente de pegar ou não aquele que o escolheu, o participante do grupo B assume agora seu papel, ou seja, deve escolher alguém da equipe A e proceder da mesma maneira, batendo em sua mão e correndo.
- O time vencedor será aquele que ao término do tempo estipulado possuir o maior número de participantes.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, cooperação, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

20 – Labirinto

- **Objetivo:**
- dinamismo

- **Material:**
- Bandeja, copo com água

- **Instruções:**
- O grupo se divide em duas equipes, com igual número de participantes. Tomando-se pelos braços, os integrantes de cada equipe formam um círculo. O animador pede um voluntário de cada equipe e entrega-lhes a bandeja com um vaso ou copo cheio de água. Ao ouvirem o sinal de partida, iniciam a corrida por entre os companheiros, entrando e saindo do círculo. Retornando ao ponto de partida, passarão a bandeja a outro companheiro que irá fazer o mesmo, e assim sucessivamente, até que todos tenham participado. A equipe vencedora será aquela que terminar primeiro, sem haver derramado água.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, liderança, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, equilíbrio, sociabilidade.

21 – Festival de Máscara

- **Objetivo:**
- dinamismo

- **Material:**
- Um saco de papel bem grande e um número para cada pessoa.

- **Instruções:**
- O animador distribui um saco de papel para cada participante, pedindo que façam com ele uma máscara, deixando apenas dois buracos para olhar. O número deverá ser afixado na altura do peito. Uma vez prontas as máscaras, o animador apaga as luzes um momento, para que cada qual possa colocar a sua, assim como o número. Ao se reacenderem as luzes, cada um terá que adivinhar quem são os mascarados, anotando o nome e o número numa folha de papel. As pessoas não podem falar. O vencedor será aquele que obtiver a maior quantidade de acertos.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, comunicação, persistência, resistência a frustração, criatividade, relacionamento interpessoal, sociabilidade.

22 – Confusão de sapatos

- **Objetivo:**
- dinamismo

- **Material:**
- Fita crepe

- **Instruções:**
- - Traçam-se 2 linhas paralelas a uma distãncia de 10m.
- - Atrás de uma das linhas, a de partida, ficam alinhados os participantes
- - atrás da outra linha, ficam os sapatos dos participantes, todos misturados, porém sem estarem amarrados ou abotoados.
- - Ao sinal de partida, todos correm para a linha de chegada, e cada qual procura calçar o seu sapato. Este deve ser amarrado ou abotoado, conforme a necessidade. Em seguida, retorna-se à linha de partida.
- - O primeiro que transpuser a linha de partida, devidamente calçado com o seu sapato, será o vencedor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

23 - Salvar da Bruxa

- **Objetivo:**
- Dinamismo e agilidade

- **Material:**
- giz

- **Instruções:**
- - A bruxa traça vários círculos dentro de seus domínios, como no esquema abaixo (no chão). No domínio da bruxa só ela pode entrar. Os outros jogadores ficam dispersos.
- Montar exemplo do Domínio *****
- - A bruxa sai em perseguição dos jogadores. Cada um que ela apanhar, será colocado num dos círculos. Os companheiros poderão salvar os colegas prisioneiros sem, penetrar nos domínios da bruxa, mas estendendo a mão para os mais próximos, e este, por sua vez, para os dos outros círculos, sem sairem dos próprios círculos.
- - Se a bruxa colocar mais de um prisioneiro num só círculo estes não poderão ser salvos.
- - Os jogadores, que forem aprisionados mais de uma vez, serão auxiliadores da bruxa.
- - Será vencedor o jogador que não se deixar aprisionar.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, agilidade, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, humor, persistência, resistência a frustração, criatividade, cooperação, relacionamento interpessoal, planejamento, sociabilidade.

24– Dos males o pior

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Fazer com que os participantes entrem em consenso.

- **Material:**
- Folha com as questões

- **Instruções:**
- Os participantes devem responder sozinhos de pois em grupo.
- Vocês devem chegar ao consenso sobre quais as 5 (cinco) catástrofes das abaixo citadas, que causariam maiores danos à Humanidade. Coloque-as em rigorosa ordem decrescente.
- FALTA ABSOLUTA DE ENERGIA ELÉTRICA POR SEIS MESES
- FALTA ABSOLUTA DE ÁGUA DURANTE TRÊS MESES
- GREVE DE TODOS OS MEIOS DE TRANSPORTE POR UM MÊS
- FALTA ABSOLUTA DE FRUTAS E LEGUMES POR DOIS ANOS
- GREVE TOTAL DE MÉDICOS POR SEIS MESES
- GREVE TOTAL DE POLICIAIS E BOMBEIROS POR OITO MESES.
- FALTA ABSOLUTA DE TODO E QUALQUER ANESTÉSICO E ANALGÉSICO POR QUATRO MESES
- GREVE GERAL DA IMPRENSA FALADA, ESCRITA E TELEVISADA POR DEZ MESES.
- FALTA ABSOLUTA DE PETRÓLEO POR TRÊS ANOS
- PROIBIÇÃO TOTAL À PRÁTICA DE QUALQUER RELIGIÃO POR CINCO ANOS.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, flexibilidade, resistência a pressão, raciocínio lógico

25– Jogo do caminhar com olhos vendados

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- O objetivo básico deste jogo, é o de trabalhar a comunicação e confiança

- **Material:**
- Giz de diversas cores e vendas

- **Instruções:**
- O facilitador traça no chão vários "caminhos", com giz de diversas cores, que se cruzam de quando em quando, numa distância de 5 a 6 metros, do início ao final da linha;Divide o pessoal em duplas, e cada qual se posiciona atrás de uma das linhas traçadas no chão. Em cada dupla, um tem os olhos vendados, e no primeiro momento, quem está sem a venda, orienta o vendado para caminhar sobre a linha traçada
- O facilitador dita as regras do jogo4.1 – O guia não pode segurar o vendado, na caminhada
- 4.2 – o vendado deve apenas seguir a voz do guia, sem comunicar-se;5 – Na volta, trocam-se os papéis: o guia passa a ter os olhos vendados. Além disso, deve retornar, apagando a linha com um dos pés, com a orientação do novo guia; 6 – Ganha o jogo, a dupla que cumprir primeiro a tarefa

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade,confiança, iniciativa, observação, liderança, dinamismo, adaptabilidade, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão,.

26– Dançando

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Verificar comunicação, cooperação e trabalho em equipe.

- **Material:**
- música

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor deve imaginar uma forma criativa de forma os pares, para um concurso de dança. Caso caia homem com homem ou mulher com mulher, deixar, pois a atividade ficará mais engraçada.
- 2 – Pedir para que 4 a 6 duplas se posicionem no meio da sala, pois irã dançar enquanto os demais participantes serão os juizes:
- 3 – Explicar que alguns deverão dançar no ritmo certo da música que estiver tocando e outros deverão dançar no rítmo errado, conforme a criatividade de cada par. Escolher os pares para o rímo certo e os pares para o rímo errado.
- 4 – Colocar a fita de música, que a cada momento deverá trocar de rítmo. O facilitador deve gravar antes, uma fita com diversos rítmo - tnago, valsa, bailão, bolero, lambada, rock, entre outros, Iniciar o concurso.
- 5 – Após um tempo de dança, o facilitador desliga a música e pede aos casais para que se retirem da sala e junto com os participantes elegem o casal que dançou melhor no rítmo e fora do rítmo:
- 6 – Fazer outra rodada, com outros casais, sempre de 4 a 6 pares por vez: escolhendo após a dança, os dois melhores pares, um rítmo certo e um rítmo errado:
- 7 – Quando todos jás dançaram, os vencedores de cada rodada irão dançar a rodada final, agora invertendo os ritmos, ou seja, quem dançou no rítmo errado, dançará no rítmo certo e vice-versa:
- Os que estão fora, servirão de juises e escolherão o melhor par que dançou no rítmo e o melhor par que dançou fora do rítmo. Estes devem receber um prêmio do instrutor.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, adaptabilidade.

27– Próxima letra

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade e aquecimento

- **Material:**
- nada

- **Instruções:**
- 1 – O instrutor pede aos participantes para formar um circulo, sentados:
- 2 – O instrutor começa dizendo uma letra:
- 3 – O primeiro escolhido no círculo, acrescenta outra letra e o seguinte outra e assim sucessivamente:
- 4 – Perde o jogo aquele que acrescenta uma letra formará palavra e quem a acrescentar, perderá o jogo e pagará uma pena.
- 5 – Por exemplo: a-m-i-z-a-d- a próxima letra formará e quem a acrescentar, perderá o jogo e pagará uma prenda:
- 6 – Qualquer um pode dizer ímpugnado" ao colega anterior quando achar que este para fugir a letra fatal, acrescentar uma letra que não leva a nenhuma palavra.

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, julgamento, observação, liderança, dinamismo, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão, raciocínio lógico

28– Jogo da bola

Autor do trabalho: Prof. Rafael Crivelaro

- **Objetivo:**
- Verificar criatividade, trabalho em equipe e aquecimento

- **Material:**
- Bola de meia

- **Instruções:**
- 1 – Organizam-se os participantes em duas alas de cadeiras:
- 2 – Uma bola de meia é colocada sobre os pés que se encontram unidos, do primeiro elemento de cada ala:
- 3 – Este procurará passar a bola de meia sem a deixar cair para os pés do segundo elemento de cada ala:
- 4 – Se a bola de meia cair, a brincadeira prosseguirá, do ponto em que caiu, o tempo que for preciso:
- 5 – A ala que conseguir terminar primeiro, será o vencedor..

- **Competências observadas:**
- Atenção concentrada, Comunicação, criatividade, iniciativa, humor, observação, liderança, dinamismo, negociação, relacionamento interpessoal, trabalho em equipe, persistência, empatia, resistência a pressão.